特別付録 LoV Re:2 使い魔カード「アジルス」！

平成23年7月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第12巻 第9号 通巻136号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE

アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2011 September No.136

特別定価 1,150yen



目覚めし《紅蓮の王》が携えしは

解き放たれた第二の力

終焉を穿つ異界の使徒とともに

新たな扉が開く

袋とじ特別企画

◉うしじまいい肉降臨!! まさかの袋とじ爆誕!!

うしじまいい肉袋とじ

◉BEMANIシリーズ情報満載!

BEAT MAXIMUM

◉DJ YOSHITAKA氏へ最新情報を直撃インタビュー!

『REFLEC BEAT』

◉大型イベントの詳細が明らかに!

『GuitarFreaksXG2 Groove to Live & DrumManiaXG2 Groove to Live』

◉次回作の情報が明らかに!

『pop'n music』シリーズ

◉単行本発売目前の記念カラーコミック!!

えすえぬ家の人々

◉ナコルル魂第二弾は水瀬凛!!

ギャルズ♥アイランド ナコルル魂

◉未曾有の格ゲーバトル勃発!

アルカディアノベル [桃ノ木アオのムチャぶり]

◉読めば強くなる! プロが教える勝利へのヒント!

ウメハラコラム

新作

◉気になるアレコレを聞いてみた!! 突撃開発者インタビュー!

鉄拳タッグトーナメント2

◉新機体や裏面が追加された意欲作!

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX

ダライアス神話、新章スタート!

◉今冬追加の新キャラクター「レリウス」を大スクープ!!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

◉新バージョンのレアカードをFCアルカディアが大予想!!

WCCF IC 10-11

攻略

◉とびきりカオスな夏がやって来た!

カオスコード 基礎知識編

◉新バージョン徹底解剖! 全勢力サンプルデッキ紹介!

戦国大戦―1570 魔王上洛す―

◉未公開キャラクターを大紹介!

真・恋姫†夢想 ～乙女対戦★三国志演義～

◉「BBH2010 FINAL VERSION」全カード成長リストを公開!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER

◉売り切れ御免! ムック「精進の書」を使いこなす「当たり判定(コリジョン)」活用術!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

特別付録

◉本誌でしか手に入らない使い魔カード付録!

「アジルス」

関連記事:付録カードを徹底分析! [アジルス]ってナンですか?

特集

◉30ページ超の総力特集!

LORD of VERMILION Re:2
LoV Re:2やろうぜ!

◉使い魔アジルス参戦! 人気声優との奇跡のコラボがここに!

杉田智和×LoV=???

◉新システムの核を徹底解析!

降魔×USの関係

◉新カードをピックアップ!

種族別『Re:2』新カード解説

◉『LoV II』カードリスト掲載! 全エラッタを確認しておこう!!

種族別『LoV II』カードリスト


PS3
PlayStation 3
サイキ
ビリー・カーン&斎祀(変身前)
参戦決定!!
THE KING OF FIGHTERS XIII™
CERO
審査予定
レーティング
2011年10月27日 発売!
PS3®/Xbox360®版 7,140円(税込)


XBOX 360
XBOX LIVE


33
51


RINGWIDE
組み合わせは無限大！
自分だけの技で混沌を切り明け！
CHAOS CODE
カオスコード
— 新感覚ハイスピードバトル 2D 対戦格闘ゲーム登場 —
仕様：8方向レバー＋4ボタン
対応基板：RINGWIDE
2011年8月4日
稼働予定！
http://www.fkdigital.net/chaoscode
© F K Digital
FK DIGITAL

一目次一
CONTENTS ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

No.136
2011 SEPTEMBER



特集1 大地を揺るがす巨弾大特集

LORD of VERMILION Re:2

特別付録 使い魔カード
［アジルス］



特集2 NEW GAME SPIRITS

新作ゲームの情報が盛りだくさん!

特集3 COS-PLAYERS PARK SPECIAL!!

うしじまいい肉×『BBCS2』コラボレーション袋とじ

えすえぬ家の人々 出張版 by I-Ka



ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

PRESENT 一賞品一

応募締切 2011年8月30日(火)当日消印有効

1


3


4


6


7


10


9


1 『ブレイブルー』夏コミ限定 ず～っと一緒だよ♡ セット (アークシステムワークス提供) 1名
2 『ブレイブルー』夏コミ限定 ハッピーセット (アークシステムワークス提供) 1名
3 Rom Cassette Disc In SUNSOFT 初回版 (シティコネクション提供) 3名
4 すのこタン。P.S.3 フルカラー (マルダイ提供) 3名
5 すのこタン。P.S.3 イラスト入り(マルダイ提供) 3名
6 水瀬凛先生直筆サイン色紙 (編集部提供) 1名
7 リボルテックマブラヴ オルタネイティブ 武御雷 Type-00R 政威大将軍専用機 (海洋堂提供) 1名
8 「キャラホビ 2011 C3×HOBBY」入場チケット(角川メディアハウス提供) 3組6名
9 プレイステーション・ポータブル(編集部提供) 2名※色は選べません。
10 ニンテンドーDSi LL(編集部提供) 2名
11 特製図書カード(編集部提供) 10名 ※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



LORD of VERMILION Re:2

ロードオブ ヴァーミリオンRe:2

LORD of VERMILION Re:2

■メーカー	：スクウェア・エニックス
■ジャンル	：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法	：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日	：2011年7月26日（稼働中）
■使用基板	：TAITO Type X2
■ネットワークシステム	：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

Text:age／原 常樹

巻頭特集

ロード オブ ヴァーミリオン アールイーツー

LoVRe:2 やろ

2008年夏、ゲームセンターに颯爽と登場したカードゲーム。
——『LORD of VERMILION』。
稼働以降、さまざまなカード追加や新たな試みを繰り返し、『LORD of VERMILION』は常に進化し、今もなおその歩みを止めず、これでもかとプレイヤーに挑戦状を差し出し続けている。
そして、あの暑かった夏から3年が経過した今、さらに暑く、熱い夏を引き連れて『LORD of VERMILION』はひた走り続けていく。
——『LORD of VERMILION Re:2』。
"Re:2"「アールイーツー」というタイトルに籠められた意味とは何だろうか？　プレイヤーを飽きさせること無く次のステージへとステップアップしたゲーム性を前に、ゲーマーとしていち早く体験してみたい欲求に駆られる、新たな仕掛けの数々。
今回の合計30ページを超える特集を読んで、遊んで、各自がその意味を実感してもらえればと願う。

使い魔［アジルス］参戦！　人気声優との奇跡のコラボがここに！

杉田智和×LoV＝???

声優という激務をこなしながら、現役でLoVプレイヤーという杉田氏に、ゲームに対する熱き想いを語っていただいた！

6 ページより

新システムの核を徹底解析！

降魔×USの関係

新システム「降魔」とUSの密接な関係について掘り下げて解説。スタートダッシュで差を付けろ！

10 ページより

『Re:2』で追加された新使い魔カードをピックアップ！

種族別新カード解説

新使い魔リストに加え、新カードの中で注目カードをピックアップ！　種族別にサンプルデッキも提案する!!

12 ページより



特別付録の使い魔カード［アジルス］を徹底分析！

［アジルス］ってナンですか？

付録の使い魔カード［アジルス］。それは、巻頭インタビューに登場している杉田氏と関係が深いものだった……。

16 ページより

『LoVⅡ』全使い魔カードリスト掲載！　エラッタを確認しよう!!

種族別LoVⅡ使い魔カード解説

『Re:2』では、『LoVⅡ』の全カードにエラッタが入っている！
すべて新カードといってもいい各カードの性能を解説しているので必見!!

94 ページより



うぜ！



『LORD of VERMILION』の熱心なプレイヤーとしても知られ、全国大会では知識に裏付けされたナレーションを披露して、会場を熱狂の渦へと巻き込む声優・杉田智和さん。そんな杉田さんのラジオ番組と同作品とのコラボレーションが実現！　この企画が実現するまでの経緯はもちろん、新バージョンの手ごたえ、さらにはアーケードゲーム全般に対する想いまで熱く深〜く語っていただいた。

使い魔アジルス参戦！　人気声優との奇跡のコラボがここに！

杉田智和×LoV＝???

Voice Actor

杉田智和



Profile

独特の低音ボイスを武器に、二枚目キャラクターから三枚目の脇役まで器用に演じ分ける男性声優。アトミックモンキー所属。『LoVⅡ』では七英雄のワグナスやノエル、四魔貴族のアラケスなどを演じる。『Re:2』より参戦が決定している『BLAZBLUE』のラグナ＝ザ＝ブラッドエッジを演じる。主なアニメ出演作品は『銀魂'』（坂田銀時）、『SKET DANCE』（笛吹和義）ほか、洋画『ザ・キング・オブ・ファイターズ』の草薙京の吹き替えも担当した。

小学生のころから開眼!?
ゲームに親しんだ学生時代

――声優として活躍されている杉田さんですが、今回パーソナリティーとして担当しているラジオ番組と『LORD of VERMILION』とのコラボレーションが実現することになりました。

杉田　もともと僕は『LORD of VERMILION』のプレイヤーでもあり、アーケードゲーム全体のファンでもあったので、こういった形で作品に参加できることをうれしく思います。

――最初にアーケードゲームに触れたのはいくつぐらいのときでしたか？

杉田　それが、小学校のころから割とどっぷりです。確か、隣町のデパートの屋上に置いてあった『オーダイン』（※1）に夢中になったのが最初です。筐体の音量がなぜかやたら大きく設定されていて、それだけに曲の格好良さが印象に残っています。頭を縦に振りながらノリノリで自機を操作する小学生の僕がそこには居ました（笑）。

――ファンキーな小学生ですね（笑）。

杉田　その後、僕の周りでは『ストリートファイターⅡ』が大流行！　「珍しいキャラを使った方がいいよ！」と言われたので、勧められるままにエドモンド本田を使って夢中になってボタンを連打していたのを今でも覚えています。すごく楽しかったし、登場するキャラクターたちもみんな格好良く映ったんですが、あるとき「もしかしたら、本田の隣にいる大きい人の方がもっと格好いいんじゃ!?」と注目したのがザンギエフ（笑）。幼稚園から仲のいい友達がいるんですが、こいつの操るリュウが強かったので、どうやって大足払いがスカったところをスクリューで吸おうかと悩みまくった記憶があります。

――当時から自在に立ちスクリューが出せたんですか!?

杉田　奴に勝つためにはそれしか無かったので、近所のホームセンターのゲームコーナーで必死に練習しました（笑）。ダルシムもサブキャラで使っていたんですが、やはり尖るならザンギエフしかいないだろう……ということで。のちのち対戦格闘ゲームには熱中することになるのですが、それ以外でもジャンルを問わずにいろいろな作品に夢中になりました。シューティングゲームでは『R-TYPE』と『ゲーム天国』をやり込みましたし、アクションゲームでは『アルゴスの戦士』。そして最もやり込んだであろう作品が『ダンジョンズ＆ドラゴンズ　シャドーオーバーミスタラ』（※2）ですね。先ほど話題に挙がった友達とパーティープレイに夢中になった結果、周りからは「あいつらはダンジョンズ＆ドラゴンズ部だ！」と呼ばれるハメになりました（苦笑）。

――杉田さんが使っていたキャラクターは？

杉田　僕はマジックユーザーのみです。インビジビリティで姿を消して毒針（スライシングダガー）を当てまくるおなじみの戦法で「クリティカル出ろ！　出ろ！」と常に祈っていました（笑）。マジックユーザーは1Pと2P、どちらで始めるかによって使える魔法に差があるんですが、シシトウみたいな頭をした邪悪なデザインが気に入っているという理由だけで2P側を選んでいました。そして連発するクラウドキル。「馬鹿野郎！　クラウドキルしたらモンスターがお金落とさないだろ！」って怒号が飛んでくるのは日常茶飯事でした（笑）。まぁ、その友人も見た目が可愛いからといって一人の時にエルフを使っていたので他人のことは言えないと思うんですが。

――殺伐とした部活風景（？）が見えた気がします（笑）。

杉田　それはもう、楽しかったですよ。伝説の剣にどんな変な名前をつけようかと考えたり。ゲーメストでも当時は「シオリモエ！」とか「ニジノモエ！」とか、そういう名前の剣を付けたって話題になっていましたよね……。ちなみに

僕らが付けていた剣の名前は、誌面上では絶対に載せられない代物です（苦笑）。

——分かりました、深くはツッコミません！（笑） 杉田さんはゲーメストも愛読されていたんですか？

杉田 特に読者投稿のページはお気に入りでしたね。僕は絵がヘタだったので自分から投稿するということはできませんでしたが、読者コーナーに寄せられる下らないネタに共感を覚えていました。ゲーメストを読んでいる同世代の友人も多かったですし……。そういえば、同じ学習塾に通っている女の子が、『THE KING OF FIGHTERS』（以下KOF）の草薙京の表紙をしているゲーメストを持っていて、「私、対戦格闘ゲームが好きで『ヴァンパイア』とか得意だよ！」って言っていたことがあったんです。どんなものかなと思ってビシャモンを使って本気で対戦したら、二度と口を利いてくれなくなりました……。鬼首捻りで握りつぶしたのは失敗だったか……。

——女性相手でも手加減をしないというのが生粋のゲーマーらしい感覚ですね（笑）。ちなみにビシャモンを使用キャラクターに選んだ理由は？

杉田 もともとビシャモンは格好いいキャラクターだと思っていたんですが、『ヴァンパイアハンター』になって必殺技「とが首さらし」が追加されてからはさらに好きになりました。当時のウメヌキ（※3）時代が流行しだしたころでしたし、ウメハラ氏の使うビシャモンを見て「うちのビシャモンと全然違う！ なんだ、このとんでもない動きは！」と驚がくした記憶があります。せっかく、埼玉県の奥地から都内まで出てきたというのに、西スポのレベルの高さに絶望して泣いて帰りました（笑）。

——聖地と呼ばれるゲームセンターは対戦のハードルも高かったと思います。

杉田 でもそのころ、『ストⅣ』のガイル役などで知られる声優の安元洋貴さんは、アナカリス使いとして都内で名を馳せていたそうです。もしかしたら、僕も知らず知らずのうちにボコボコにされていたのかも……。

ゲームというツールを通して たたきこまれた教訓の数々

——格闘ゲームといえば、杉田さん自身も実写映画『ザ・キング・オブ・ファイターズ』の草薙京役の吹き替えを担当されています。

杉田 『KOF』も僕らの世代にとっては特に思い入れの強い作品なので、そういった意味ではプレッシャーもありました。初めて草薙京が登場したときは、それまでのSNKの主人公とは一線を画すような格好良さを感じましたし、すっかり虜になってしまいました。実際、お金をコツコツためてネオジオ本体も買いましたし……。まぁ、買った理由は『ワールドヒーローズ』目的だったんですけれど（笑）。

——CDではなく、ROMの方ですか？

杉田 ROMの方です。兄と共にお年玉やお小遣いをためにためて、血反吐を吐くような思いをしながら購入しました。後に購入した『KOF'95』はメチャクチャやり込みましたし、改めて換算したら原価の5倍ぐらいは遊んでいるんじゃないかなと。怒チームのハイデルン、ラルフ、クラークがとにかく好きでしたね。

——ゲームの大会に出場されたことは無かったんですか？

杉田 もちろんありました。当時は地方のゲームセンターでもよく大会が開かれていましたし、自信を持って乗り込んだんですが、寝っ転がっている鎮元斎（※4）に何もできずに終わった記憶があります。今はやはり大会の数がめっきり少なくなってしまいましたが、当時は町のおもちゃ屋さんでスーパーファミコン版『ストリートファイターⅡ』の全国大会予選が開催されたりもしましたから、良い時代だったと思いますよ。

——ストⅡの腕に覚えがある杉田さんだったら、良い結果を残せたのでは……。

杉田 いえ、当時小学生だった自分からすると、全国大会の会場がすごく遠くて、これは優勝したとしても行けないなと諦めていたんです。しかも優勝より準優勝の方が賞品がたくさんもらえるということだったので、あえて2位狙いでブランカで荒らしに行ったことがあります（苦笑）。

——結果は？

杉田 見事に目論見が成功してジグソーパズルと赤いウエストポーチをゲットすることができました。その後、中学生になってもウエストポーチは愛用していたんですが、あるとき繁華街に行ったときに見知らぬ高校生に「あいつ、上下ジャージにウエストポーチで街に来てるぜ、だっせー！」と言われたことがありまして。それが微妙にトラウマになりながらも「それならいっそ、このままジャージスタイルを貫いてやる！」と思い立ち、今に至るわけです（苦笑）。

——まさか、杉田さんのファッションの源流までもがゲームにあるとは思いませんでした（笑）。

杉田 それだけ僕の学生時代におけるゲームのウエイトが重かったということなんでしょう。ゲームをやるということは僕らにとって一種のアイデンティティーでもありましたから。仲間内のコミュニケーションツールとしても有用でしたし、ゲームからさまざまな教訓を学びました。例えば、とある格闘ゲームのキャラクターのように格好良く生きるためには卑怯なことをやらずに正々堂々と戦わなければならない……とか。最近では『BLAZBLUE』にラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ役で出演したことで趣味半分＆仕事半分という感じにはなってしまいましたが、今でもゲームで対戦をするのは好きなんですよ。『BLAZBLUE』もそうですが、『ストリートファイターⅣ』もオンラインモードのストレスが少ないので、暇を見つけては対戦しています。

——最新の格闘ゲームもプレイされているんですか！

杉田 はい。ゲームセンターで遊ぶこともあるんですが、この前対戦目的で行ったときはユン、ヤン、フェイロンの強さにビックリしました。「ストリートファイターⅢのころからあの兄弟が強い！」って。僕もたまにフェイロンを使うんですが、それでもやっぱりメインキャラクターはザンギエフ!! 声を演じている三宅健太さん含めて愛すべきキャラクターなんです。とある収録現場で一緒になったときに「（こんな暗い世の中で）弱いと感じる自分に負けているのが一番怖いんです」ってあの声で真面目なことを言うんだから反則ですよ（笑）。ホント格好いい！

——これまでにハマったゲームのベスト3を挙げるとしたら？

杉田 うーん……『ダンシングアイ』（※5）でしょうか。あとは『ギャルズパニック』や『クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡』あたりも外せないでしょう！

——女の子がかわいいゲームばかりですね（笑）。

杉田 もちろん、女性キャラクター目的でハマったゲームベスト3です（苦笑）。18歳未満禁止ではないものの、エロスを感じる内容だったのでドキドキしながら遊んでいました。

ゲームは僕らにとっての アイデンティティーの一つでした

※1 オーダイン
ナムコが1988年に発売したシューティングゲーム。あらゆる物質を好きなものに変えるという夢の装置・オーダインと婚約者を悪人に奪われた天才科学者・泊裕一郎が戦闘機に乗って出撃するというストーリー。斬新な演出もさることながら、細江慎治氏が手掛けるBGMの評価は極めて高い。『太鼓の達人』にもメドレーが収録されている。

※2 ダンジョンズ＆ドラゴンズ シャドー オーバーミスタラ
1996年にカプコンより発売。世界中で人気のテーブルトークRPG（アナログゲーム）の幻想的な世界観を忠実に再現したアクションゲーム。難度は高めだが、丁寧な作りになっており、やり込み要素もたっぷり。最大四人まで同時にプレイすることができる。

※3 ウメヌキ
本誌でもおなじみの格闘ゲーマー・梅原大吾氏と、そのライバル・大貫晋也氏の二人を総称した呼び方。『ヴァンパイアハンター』の全国大会での決勝リーグでの勝負は格闘ゲーム史に残る熱戦となり、大勢のゲーマーに感動と興奮を与えた。

※4 鎮元斎
『KOF』シリーズに登場する酔拳の達人。'94から登場しているシリーズ最古参のキャラクターの一人で、ゲーム中でも最高齢。'96では「望月酔」という地面に寝転がる技を持ち、寝るだけでほとんどの相手の行動を無力化（＆カウンター）できるという強キャラクターっぷりを発揮した。

※5 ダンシングアイ
1996年にナムコより発売されたパズルアクションゲーム。プレイヤーキャラクターである猿を操り、背景を切り取っていくゲーム。背景には女性キャラクターが描かれており、切られた部分は下着姿になっていく。完全に下着姿にできればクリアーという、男子にとってはいろいろな意味で集中せざるを得ないゲームだった。



bar Blanc

今回、撮影にご協力いただいた、「bar Blanc」は、新宿からほど近い場所にある。ゲーム開発者なども利用されることもあるようだ。20歳以上でお酒が飲めるなら、たまにはこういったお見せに足を運んでみてはいかがだろう？

東京都新宿区新宿3-1-32 新宿ビル1号 B1
地下鉄「新宿三丁目駅」C1出口より徒歩1分
JR「新宿駅」より徒歩5分

アーケードゲーム全体の盛り上がりに期待しています!

――では、格闘ゲームでベスト3をつけるとしたら?

杉田　『ドラグーンマイト』(※6)は入るとして『ストリートファイター EX』に『ファイティングレイヤー』、『ニンジャマスターズ』。あと『ナックルヘッズ』(※7)も挙げたいし……難しいですね(笑)。そういえば『ナックルヘッズ』はメインキャラクターのタケシ・フジオカがすごい格好いい声で「行くぜ!」って言っているのが耳に残っていたんですが、実は(ストⅣでリュウを演じている)森川智之さんが演じていらっしゃったんですよね。そりゃ格好いいわけですよ。

――ゲームセンターで大音量で声を聞いたことで、そのゲームにハマる人は多いですよね。

杉田　格闘ゲームなどは特に声の演出が派手なので、良い声は耳に残るんですよね。実際、僕もSNKのゲームのサウンドトラックをキャラクターボイス集目的で購入していました。ナコルルが斬られたときの「あぅっ」という色っぽい声をチョイ巻き戻しで何度も再生して楽しんだり……ナコルル役の生駒さん、本当に申し訳ありません(土下座)。

運命的な魔種との出逢い そして仕事としての関わり

――ここまでさまざまなエピソードが飛び出しましたが、杉田さんが『LORD of VERMILION』にハマったキッカケも気になります。

杉田　大学生になるにつれて僕の中でアーケードゲーム熱は少し冷めてきていたんですが、セガの『三国志大戦』に出会ったことで状況が変わったんです。カードゲームの面白さに気付き、それからは朝イチでゲームセンターに並んで遊んだりもしました。でも、『三国志大戦』がバージョンアップを重ねるうちに、少しずつ自分の腕に限界を感じるようになってきたんです……。「煮詰まってきたのでほかのゲームもやりたいなぁ」と思っていたときに出会ったのが『LORD of VERMILION』でした!　たまたま行ったゲームセンターに告知も無く突然入荷していたので、メチャクチャ空いていましたし、ああこれはやるしかないなって(笑)。

――偶然の出会いだったんですね。

杉田　とりあえずスターターを買ったら、イカ(クラーケン)と顔が三つある犬(ケルベロス)が出てきて……。さらに1プレイしてみたところ、でっかい木のオバケと怪しい幽霊が出てきたわけです。

――[木霊]と[レイス]ですね(笑)。

杉田　いや、こんな禍々しいカードが普通に排出されるなんてすごいなぁと仰天しましたよ。試しに木霊を使ってみたところ、これがまた面白い!　さらに後輩からもらった[サキュバス]もやたら強かったので、これはもう魔種を使うしかないな、と感じるようになりました。決め手となったのはある日の頂上決戦。ふとモニターを見ていたら、よく見知った名前が……。そう、そこには栄斗さん(※8)が[バハムート]を自在に操る姿が映っていたわけです。それがダメ押しでしたね。

――初めて引いたSRカードも魔種だったんですか?

杉田　残念ながら[フォーマルハウト](※9)でした(笑)。周りから「杉田さん、機甲単で組みましょうよ!」とフォローされたんですが、ほかのカードを入れた方がいい場合が多く、残念な気持ちになりましたね。初めて引いたRカードは神族の[ヴァーチューズ]。こちらも自分には使い道が無くて微妙な気分に……。

――引き運は最悪だったんですね(笑)。でも、それにめげずにゲームにどっぷりとのめり込んでいったと。

杉田　一番このゲームをやり込んだのは、バージョン1.1でした。『ヴァルキリープロファイル』や『ドラッグオンドラグーン』のキャラクターが使い魔で参戦すると聞いて、スクウェア・エニックスの本気を感じました(笑)。『ファイナルファンタジー』や『ロマンシング　サ・ガ』ではないのは意外でしたが、どちらの作品も好きだったのでテンションはグン上がり!　しかも、たまたま[メデューサ]を引き、後輩から[マンティコア]を恵んでもらったのでなんとなく魔種のデッキが出来上がってきたわけです。[レオナール]、[ヒッポグリフ]、[バハムート]、[サキュバス]と合わせてデッキを組んでみたところ、これが強い!　魔種800勝でもらえる称号「漆黒の使者」が欲しくて頑張ってはみたんですが、600勝ぐらいで止まってしまって。

――800勝はなかなか大変ですよね。

杉田　あと200勝を稼ぐためにどうにかスケジュールを調整できないかと、マネージャーに相談しようと思ったんですが、さすがに自重(笑)。泣く泣く諦めました……。そんな中、『LORD of VERMILION Ⅱ』で、僕自身が使い魔の声を当てるという話が飛び込んできたわけです。

――出演が決まったときの印象は?

杉田　もちろんうれしい気持ちはありましたが、同時に『ロマンシング　サ・ガ』の七英雄を演じるということへの複雑な想いもありましたね。原作のゲームが人生のいろいろな大事なことを教えてくれたタイトルだったので、そこに登場するキャラクターを演じるにあたっていろいろなせめぎ合いがありました……。今だから言ってしまいますが、実は[スービエ]を演じるときは、僕の脳内キャストでスービエにしっくり来る声優さんの声を真似させてもらいました。

――[クジンシー]も少し変わったタイプの声でした。

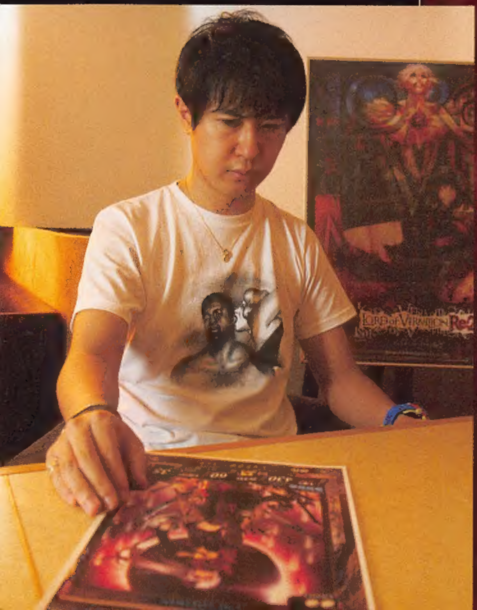
杉田　あれはスクエニさん側の演出リクエストです(笑)。最初はもっと高い声で演じていたんですが、事務所の後輩の近藤浩徳くんが演じている[ボクオーン]と少し被ると言われてしまいまして……。[ノエル]が地声、[ワグナス]は風格を出すために少し高め、[スービエ]は過去へのリスペクト、そして[クジンシー]は飛び道具という形でバランスを取ることになりました(笑)。

――本当にとんでもなく豪華なメンバーを演じ分けていらっしゃいますよね。

杉田　七英雄の重みはすごいですよ。[ロックブーケ]を演じている田澤利依子さんも事務所の後輩なんですが、初めて役付きのお仕事だったので、「これはぜひプロフィールに書いたほうがいいよ?」と勧めさせてもらいました。彼女もすごくうれしがっていたみたいです。実は四魔貴族でも同じことが起こっていて、[ビューネイ]役の青木瑠璃子さんは本作がほぼデビューに近い状態。でも、ゲームセンターでは「ビューネイの声って格好いいし可愛い!」という声が聞こえてくるみたいで良かったなぁ……と。逆に「ボクオーンの声はムカつく!」と言われているようですが、近藤くんも本望だと思います(笑)。実際、fan114くんがFFⅣ単で遊んでいるときにボクオーンの特殊技をくらって罠に突っ込んでいったときのキレた顔を僕は一生忘れません。

――そんなfan114さんと杉田さんはラジオ番組の企画として『Re:2』でも対戦されたとか。ゲームの感想はいかがでしたか?

杉田　『Re:2』は既存のバージョンと比べると完全に別ゲーですね。新要素の降魔は強力ですが、それで足りない属性を補おうとしたら今度は降魔を呼ばれる前に勝負を決められかねません。より高度な読み合いが必要になってくると思います。



■自身のコラボレーション企画の実現を喜びながらも、『LORD of VERMILION』、ひいてはアーケードゲーム業界全体に双眸を向ける杉田さん。ゲームに対する思い入れが強いからこそ、演じることに対する重圧も感じられるのだという。時折、コアなゲーマーで無ければ分からないようなジョークも交えて話していたが、そこにはそれぞれのゲームに対するリスペクトの感情がしっかりこもっているように感じられた。

※6　ドラグーンマイト
コナミが1995年にリリース。集めると願いがかなうという龍の刻印を求めて戦う格闘家たちの姿を描いた格闘ゲーム。高性能だが体力を消費してしまうボンバー技を中心にした駆け引きがアツい作品だった。三人で戦うチームモードも搭載。

※7　ナックルヘッズ
21世紀のアメリカの娯楽番組をモチーフにした格闘ゲーム。1993年にナムコより発売された。対戦ゲームとしては史上初めて四人同時プレイを導入した作品であり、コンピューター戦では1対2になることもあった。飛田展男さん、森川智之さん、林原めぐみさんら豪華声優陣が出演しているのも特徴だ。

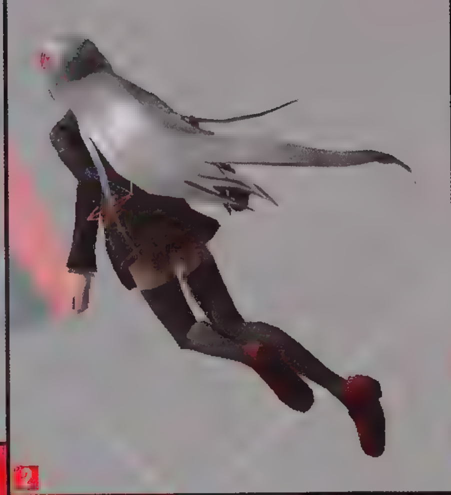
※8　栄斗
カードゲームを中心に、さまざまな大会で輝かしい戦績を残してきたプレイヤー。『三国志大戦』の稼働初期からランキング上位に名前を連ね、いわゆる覇王デッキを構築したことでも知られる。『LoV』でも魔種使いとしてその名前を轟かせた。ちなみに杉田さんは自身の主催するイベントで「栄斗さんと三国志大戦で戦うために声優の中村悠一さんと北海道に行く」という映像企画を実行したことがある。だが、アポイントが無かったために会えずに東京に戻ってくるという、とんでもない結末を迎えたとか……。

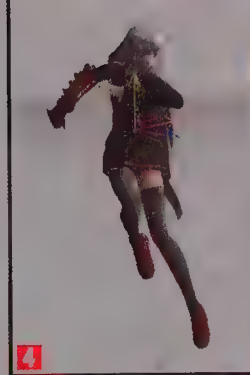
※9　フォーマルハウト
『LORD of VERMILION』の最初期に排出されていた使い魔。レアリティはSRで、特殊技のナパームトラップは炎属性の罠。コストは20だが、ATKが30、DEFが40と低水準だったために敬遠されがちであった。機甲単を組むにしてもほかに優秀なカードが存在したというのも不幸か。テキストでは「車輪のついた赤竜」と表現されていたが、この日の杉田氏は「あの性能だと燃えるミ●四駆みたいだった……」と残念そうに呟いていた。

※10　柿原徹也
ジン＝キサラギの声を演じる男性声優。81プロデュース所属。熱血系の主人公を多く演じるが、一方でジンのような裏表のあるキャラクターの演技にも定評がある。杉田さんがラジオでよくマネをすることでも有名。そのクールな「凍牙氷刃!」というボイスは今後ゲームセンターに響き渡ることになるかもしれない。魔種にとっての天敵ともいえる存在に杉田さんは頭を悩まされそうだ。

※11　百式・鬼焼き
草薙京が『KOF』シリーズで使う必殺技の一つ。身体を捻りつつ、炎をまとって上空へと飛び上がる技で対空技としても優秀。その切り返し能力に救われたプレイヤーは少なくないだろう。[アジルス]はそんな鬼焼きのモーションを参考にしているということなので、気になるプレイヤーはぜひ見比べてみよう。

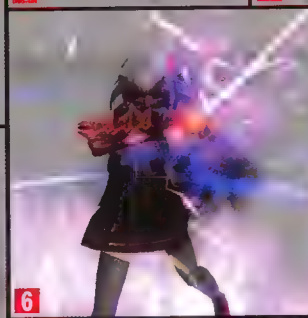

1


2

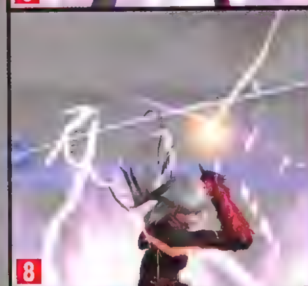

4

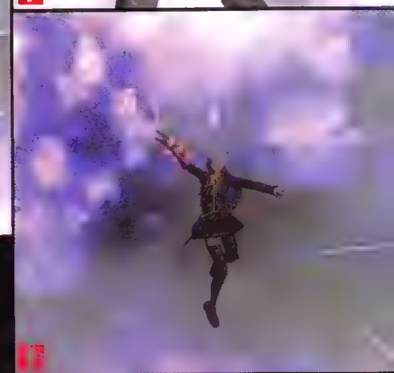

5


3


6


7


8


9

実はダメ元の企画だった!?
コラボに関するココだけの話

——『Re:2』には杉田さんが演じている『BLAZBLUE』のラグナも使い魔として参加しています。

杉田　実は[アジルス]の話が来たときは、まだ『BLAZBLUE』とコラボするということを聞かされていなかったので「エッ!?」となりました。自分のキャラクターとコラボレーションするとしたらスクエニさんの『インフィニット　アンディスカバリー』だと思ったら、まさかの『BLAZBLUE』でしたからね(笑)。ラグナは色合い的にも[アジルス]と近いですし、どちらも僕の魔種デッキに入れるつもりです。特殊技「闇に食われろ」の使い勝手も予想以上に良く、撃った瞬間に相手の体力を吸収できるというのは魅力的だと思います。

——同作品からはジンやノエルも参加していますが。

杉田　[氷刃の英雄　ジン]をfanくんが使っていたんですが、僕は声を当てている柿原くん(※10)が嫌いになりました。

——先ほどのボクオーンと同じニュアンスを感じます(笑)。

杉田　柿原くんの揺るぎない才能を汲み取った上で改めて言います。僕はもう柿原くんが大嫌いです!(笑)　また、[蒼の継承者ノエル]は、森利道プロデューサーがイラストを担当されているというのがポイントですね。ラグナとジンを描いている加藤勇樹さんのイラストと並べて楽しみたいと感じました。

——『KOF』、『三国志大戦』と杉田さんが今までプレイしていたゲームからも続々と使い魔が参戦します。

杉田　まさか草薙京と八神庵が来るとは思っていませんでした。[アジルス]のモーションを決めるときに「裏百八式・大蛇薙っぽく」という風に書いて提出したら、「百式・鬼焼き」(※11)みたいなモーションのイラストが戻ってきたんです。何でなんだろう、とコラボタイトルを見たらビックリ。「しまった!　引用元のキャラクターがそのまま来ちゃった!」と(笑)。さらにそのタイミングで実写映画の吹き替えの話が……これは何という追い蟹!(笑)

——濃厚なダシが取れそうな追い討ち三昧ですね(笑)。

杉田　そして、さらに言ってしまうと『三国志大戦』の関羽の音声も僕が収録しているんです!　ここで断言しておきますが、セガ、スクエニとの癒着は一切ありません。[アジルス]のプロジェクトに関しても、文化放送から「ゲームに絡めた企画でやりたいことはありますか?」と質問をされたときに「こんなことができるわけないよなぁ、ハハハ」という感じで文化放送に伝えたダメ元の提案だったんです。ちなみに他の要望も、スーパーファミコンソフト『LIVE A LIVE』(※12)とコラボレーションしてブリキ大王を機甲の使い魔として登場させてほしいとか、『ヴァルキリープロファイル2』ともコラボレーションをお願いしたいとか、いずれも無茶なお願いばかりでした(笑)。

——でも、それが一つかなってしまった。

杉田　横山ディレクターから「アジルスのモーション作っていますよ」って言われたときは「えっ、本当に作っているんですか?」と声が上ずりました。「20コストのガード持ちで!」って要望を出したんですが、当然のごとく却下で(笑)。攻撃は光属性を要望したんですが、追加される中に光属性の使い魔が多いということで雷属性に落ち着いたみたいです。性能は開発者さんたちがうまく決めてくれてみたいですが、その後、「どうしてもパンツが見えてしまうんで色を決めてください」という驚くべき質問まで飛んできまして……。

——杉田さん[illegible]

杉田　「パステルピンクで!」と回答したところ、「あまりにもエロいんで黒に戻しました。ごめんなさい」という報告だけが戻ってきました。どれだけエロかったのか、画像だけでも送ってきてくれればいいのに!(笑)　ちなみにアジルスの音声もオリジナルをそのまま採用しているので、僕としてもすごく満足の行く内容になっています。ちなみにテストとしてプレイしたときは、"雷属性でコスト20の使い魔"としてしか認識していなかったので撤退時の「なーうー」というボイスを聞いて、初めてその使い魔がアジルスだったことを思い出したぐらいです(笑)。「手近な奴から片付ける」という特殊技のセリフは某装甲騎兵から取ったんですが……エクストラボイスもご期待ください。

——本稼働が楽しみですね。

杉田　これをキッカケに『Re:2』、ひいてはゲームセンター全体が盛り上がってくれるとさらにうれしいです!　最近では家庭用ゲームが目立ちがちですが、カードゲームや音楽ゲームといった大型筐体のゲームはゲームセンターに来なければ遊ぶことができません。少しでもゲームセンターに足を運んで楽しんでもらいたいと思います。アーケードゲームは日々進化していますし、家庭用ゲームなどとの連動の可能性も残されているでしょう。そういった進化の軌跡の中にいられることを幸せに思うと同時に、5年10年後先がどうなっているのか楽しみで仕方ありません。

(2011年7月スクウェア・エニックス本社にて)

■アジルス開発資料

ここでは、アジルスのさまざまな写真を用意していただいたので、解説していこう!

1 移動モーション(正面):この角度でゲーム中に見えることは無いようなので、貴重なカット。なお、アジルスの髪飾りは初代LoVでリシアが装備していたものだとか。

2 移動モーション②:後ろからのアングル。よく見ると……わはは、影ですよね?

3 待機モーション:ふわふわと空中に浮いているアジルス。

4 5 通常攻撃モーション:空中でやや身を引いて、右手で攻撃する。4 の続きで反対側からのアングルの 5 右手で攻撃した後。

6 特殊技モーション①:開発の横山ディレクターが最初にチェックしたときには無かったようだが、後にこっそり(?)追加された文字エフェクトと目の発光(7)。

8 特殊技モーション②:6 7 の続き。ぐっと身を屈め、9 一気に回転しながら飛び上がる。

余談だが、「スローで再生してみたら、特殊技の演出中に飛び上がる際の 8〜9 のモーションでパンツが見えていました。一瞬なので本当に目を凝らさないと見えませんが。」とのコメントをいただいた。気合いを入れれば、ワンチャンスあるようだ(笑)。

※12　LIVE A LIVE

スクウェアが1994年にスーパーファミコン用ゲームソフトとして発売したRPG。プレイヤーは七つの異なる時代から一つを選び、その主人公のシナリオを遊ぶ。それらをクリアーすると主人公たちが一堂に会し、最終編につながるという画期的なシステムになっていた。中世編の衝撃的な展開も大いに話題になった。杉田さんが名前を挙げたブリキ大王は近未来編に登場する巨大ロボット。もし登場するならばぜひ声を演じさせてほしいと切願していた。だが台詞は無い。

新システムの核心に迫る!

降魔×US(アルティメットスペル)の関係

ここでは、全降魔を公開しつつ、降魔とUSの関係をおさらいしている! さらに、両者のメリットや利点、いまだ謎の多い降魔に迫る! 新システムを理解し、激闘を勝ち抜こう! また、次々ページ以降では、『Re:2』で追加された新使い魔を種族別に解説していくぞ!!

全降魔一挙公開!

『Re:2』で追加された降魔は以下の全十体となる。さまざまな種類の降魔が存在するが、まずその属性に注目してほしい。各属性ごとに二種類存在しているので、「光属性を使いたい場合は○○という降魔が必要」といった縛りは無い。

また、そのレアリティは最低でも片方はUC以下となっているので、とりあえず属性重視で降魔を選択する場合でも比較的入手は難しくはないし、特殊技重視でも各降魔に二種類あるおかげで、デッキに合わせた選択肢の幅は大きくなるだろう。

[illegible]	
HP	540
ATK	65
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	単
FS	Wゲート/Wサーチ
SS	Wリジェネ/Wレジスト
赤	範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵特殊技・必殺技の対象外になる。
青	範囲内の味方1体のHPを回復する。さらに、防御力を一定時間上げる。

[illegible]	
HP	540
ATK	65
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	単
FS	Wゲート/Wサーチ
SS	Wレジスト/W単スマ
赤	赤:範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージをあたえる。さらに、特殊技の効果を消す。
青	青:範囲内の敵1体の攻撃力・防御力・移動速度を一定時間下げる。

[illegible]	
HP	540
ATK	65
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	単
FS	Wゲート/Wサーチ
SS	Wレジスト/W単スマ
赤	赤:範囲内の味方全ての通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。
青	青:範囲内の味方全ての攻撃範囲を一定時間、拡大する。

[illegible]	
HP	540
ATK	65
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	単
FS	Wゲート/Wサーチ
SS	Wゲージ/Wリジェネ
赤	赤:敵のアルカナストーンシールドとサーチアイの封印ゲージを、一定量増加させる。
青	青:敵のゲートどれかひとつの封印ゲージを、一定量増加させる。

[illegible]	
HP	540
ATK	65
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	単
FS	Wゲート/Wサーチ
SS	Wレジスト/W単スマ
赤	赤:範囲内の味方全ての通常攻撃が一定時間、スマッシュ攻撃になる。
青	青:範囲内の味方全てのスマッシュダメージを一定時間上げる。

~進撃の白き翼~	
HP	540
ATK	45
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	複
FS	Wゲート
SS	W複スマ/W散スマ
赤	赤:範囲内の敵全ての攻撃範囲を一定時間、縮小する。
青	青:範囲内の敵全ての特殊技・必殺技ゲージを、一定量減少させる。さらに、特殊技レベルを1つ下げる。

~殲滅の怒濤~	
HP	540
ATK	45
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	複
FS	Wゲート
SS	Wゲージ/W複スマ
赤	赤:範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、弱点を消す。
青	青:範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、敵特殊技・必殺技の対象外になる。

~漂泊の罪人~	
HP	540
ATK	45
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	複
FS	Wゲート
SS	W単スマ/W複スマ
赤	赤:範囲内に敵が一体でもいる場合は、一定時間敵のレバー移動を禁止する。(かけられた場合はレバガチャで復帰する)
青	青:範囲内に敵が一体でもいる場合は、敵パーティを味方パーティーの方向に引き寄せる。

~殲滅の炎~	
HP	540
ATK	45
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	複
FS	Wゲート
SS	W複スマ/W散スマ
赤	赤:範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。
青	青:範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。

~静寂の担い手~	
HP	540
ATK	45
DEF	65
SPD	4
属性/攻撃	複
FS	Wゲート
SS	Wゲージ/Wレジスト
赤	赤:範囲内の味方全ての移動速度を一定時間上げる。さらに、アルカナ・ゲート・シールド・サーチのスキル効果が上がる。
青	青:範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、攻撃間隔を短くする。

Re:2のアルティメットスペル

降魔とは対になる存在のアルティメットスペル(以下US)。使える回数こそ減少したが、強力な降魔に対抗するためか、その効果は全体的に高い。降魔がどちらかといえば戦闘向けのものが多いので、それに対し制圧面で対抗するように選択すると、降魔に対抗しやすく、デッキとしてのバランスも良くなる。

その上で注目したいのが、〔リターンゲート〕系と〔シーリング〕系のUSだ。この二つは、分かりやすくリードを広げるのに便利な上、効果も上方修正を受けてかなり使いやすくなっている。制圧面の強化にはもってこいだ。

ここで、対応力を上げるのであれば、もう一つのUSに戦闘向けの〔サクリファイス〕などを入れておくと戦闘で強行突破も狙え、バランスが良くなる。なお、『Re:2』では開幕のゲージが少ないため、いきなりUSを使うことはできなくなっている点には注意しよう!

Lv1	[illegible]
サクリファイス	**サクリファイスU**
選択した使い魔のHPが200回復し、ATK、DEF、移動速度が上昇。さらに通常攻撃範囲が延長。	選択した使い魔のHPが400回復し、ATK、DEF、移動速度が大幅に上昇。さらに通常攻撃範囲延長、通常攻撃速度上昇、効果時間延長。
クロノフリーズ	**クロノフリーズU**
ゲーム時間を3カウント停止し、敵、味方ともに、制圧不能。	ゲーム時間を4カウント停止し、敵、味方ともに、制圧不能。さらに、敵は施設の封印と封印解除も不能かつ、通常攻撃方向が、固定。
リターンゲート	**リターンゲートU**
プレイヤーが死滅し、ゲートに戻る。復活時間は5秒以下。	パーティ全員のHPを300回復し、ゲートに戻る。
キュアオール	**キュアオールU**
プレイヤー以外のパーティ全員のHPを250回復。	プレイヤー以外のパーティ全員のHPを400回復。
クイックドライブ	**クイックドライブU**
約8カウント、パーティ全員をスピード4より速くする。ただし、効果持続中はアルカナスキルの効果無効。	約4カウント、パーティ全員をスピード4より大幅に速くし、通常攻撃速度も上昇。さらに、オートスマッシュ状態にする。ただし、効果時間中アルカナスキルの効果は無効。
アディション	**アディションU**
ゲート内の使い魔を2体パーティに呼び出し、プレイヤーのHPを100回復。ただしパーティ内の使い魔が、3体より多くなることはない。	ゲート内の使い魔を3体パーティに呼び出し、プレイヤーのHPを200回復。ただしパーティ内の使い魔が、3体より多くなることはない。
シーリング	**シーリングU**
一定時間、敵のサーチアイ、アルカナストーンシールドを封印。	一定時間、敵のゲートのどれか1つと、サーチアイ、アルカナストーンシールドを封印。
アウェイク	**アウェイクU**
味方のサーチアイ、アルカナストーンシールドの封印を解除し、ゲートのどれか1つの封印ゲージを一定量、減少。さらに、約3カウント施設の封印を禁止し、味方パーティの弱点を消す。	味方のサーチアイ、アルカナストーンシールド、ゲートのどれか1つの封印を解除。さらに、約7カウント施設の封印を禁止し、味方パーティの弱点を消す。
リザレクション	**リザレクションU**
ゲート内にいる使い魔を、すべて復活させる。さらに、復活させた使い魔の特殊技ゲージを30%分増加させ、プレイヤーのHPを200回復	ゲート内にいる使い魔を、すべて復活。復活させた使い魔の特殊技ゲージを60%分増加させ、ATKとDEFも上昇。さらに、プレイヤーのHPを全回復。

お詫びと訂正

アルカディア8月号(No.135)の記事に一部誤りがありました。正しくは次のようになります。◎P.038[蒼の継承者 ノエル]のカード名とイラストレーター名が違う:誤:ノエル・ヴァーミリオン→正:蒼の継承者 ノエル、誤:森利通→正:森利道 ◎P.039[スサノオ]のイラストレーター名が違う:誤:久方綾司→正:匡吉 ◎P.040[~蒼天の守護龍~]に誤字:誤:敵特殊沢・必殺技→正:敵特殊技・必殺技 ◎P.040[~破魔の迅雷~]のイラストレーター名が違う:誤:omatika→正:Tomatika ◎P.040[~破魔の迅雷~]に誤字:誤:囲内の味方全て~→正:範囲内の味方全て~ ◎P.040[~嘆きの竜皇~]の解説に誤字がありました:誤:〔サクリファイスへ〕の対抗手段→正:〔サクリファイス〕への対抗手段 ◎P.042[攻撃範囲が変化した使い魔]の表組みに抜け:追加:ヴァンパイア散→単 ◎P.042[性質が変化する使い魔たち]の本文に誤字:誤:攻撃範囲の変わったものはもっとも多く九体→正:攻撃範囲の変わったものはもっとも多く十体 ◎P.043 サクリファイスUの表組みに脱字:誤:パーティー全員のHPを400回復→正:プレイヤー以外のパーティー全員のHPを400回復 ◎関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

降魔の秘密Q&A！

Q1 降魔が死滅するとどうなるの？

A：アルカナストーンゲージが減少する

降魔は、死滅すると一定量アルカナストーンゲージが減少する。その減少量は、エクセレントを取られた場合と同程度。つまり無視できない量が減る。なお、降魔召喚時に倒されてしまうと、エクセレント＋死滅分のゲージが減ってしまう。



降魔死滅時のゲージ減少量（写真上）と、降魔がいない状態でエクセレントを取られた際のゲージ減少量（写真下）。

Q2 降魔のスペックは使い魔と同じ？

A：一部異なる部分アリ!!

カードの基本的な表記こそ使い魔と同じだが、細かい点が異なっているため、いざ使用すると使い魔とは能力が変わっている点がある。まず、降魔には種族という概念が無い。そのため、使い魔を登録したときの種族補正、さらに各武具の種族補正を一切受けることができない。種族の概念がある使い魔はこれらボーナスの恩恵があるため実際の表記よりやや強めの能力が期待できるが、降魔は表記そのままなのだ（HPに関してはQ4参照）。



最高コストの使い魔と比べてしまうと、HPこそ多いが種族補正が一切無い分、やや弱めに見えることも。それでも、打たれ強く、コスト25の使い魔以上の活躍は十分に期待できるのが強みだ。

Q3 降魔の特殊技はいつ使えるの？

A：召喚してからゲージが増加し始める

召喚前の降魔はあくまでフィールドに居ないことになっている。そのため、ストックエリアにいる使い魔と違い、召喚直後は特殊技ゲージもたまっておらず、すぐに特殊技を使用することはできない。

ただし、その特殊技ゲージのたまる速度は全降魔共通で、同程度のスペックを持つ使い魔に比べて早め。コスト20の使い魔と同程度の速度でたまる。特殊技の性能を考えると破格の速度だろう。

Q4 降魔も成長する？

A：降魔もレベルUPする！

降魔にも使い魔同様レベルが存在し、レベルアップで上昇する能力も使い魔と同じ。レベルが上がるごとにHPが1上がるようになっている。上昇値は微々たるものだが、降魔の生存が勝負を分ける場合もあるので、わずかでも馬鹿にはできないだろう。

Q5 召喚時（巨大）の能力は？

A：やや高めのスペックで召喚される

降魔召喚時（巨大化時）のスペックは、〔サクリファイス〕のようにカード表記より高い数値になっている。かなり強い……のだが、フィールドに降魔しかいないため、集中攻撃を受け、意外と簡単に死滅してしまうことも。まずは、通常の戦闘である程度敵パーティを消耗させた上で召喚し、HPが少ない敵にトドメを刺して仕切り直しを狙う、といった使い方のほうが安定する。降魔やデッキによっては、ゲート帰還前など安全な場所で召喚してしまうのもアリだ。

Q6 降魔を使うメリットは？

A：降魔でトドメを刺すとなんと!?

降魔で敵使い魔にトドメを刺すと、なんと敵アルカナストーンゲージがわずかではあるが減少するのだ！　そのため、降魔を使って積極的に戦闘を仕掛ければ、相手アルカナストーンゲージをじわじわと減らすことができる。こう着状態になったときも、状況の打開が可能なため、わずかとはいえ無視できない効果だ。

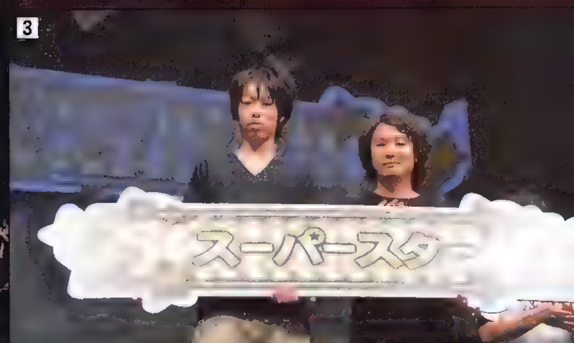
ただし、〔～嘆きの竜皇～〕のようにダメージ系の特殊技を持つ降魔の特殊技でトドメを刺してもゲージは減らないぞ。

OVER the LORD ALLSTAR TOURNAMENT

去る2011年7月16日に開催された、LORD of VERMILION fanfestivai。その一部の模様を紹介していこう！　詳細はファミ通.com内の「EXCELENTブログ」でも紹介されているので、興味のある人はそちらも見てみよう！

1


2


3


1命運を分けたトーナメントが決まった！2息を飲む接戦が繰りひろげられた3優勝した「Zero」選手に贈られた特別称号は「スーパースター」。

◎第二部では、さまざまなサプライズが飛び出した、声優トークショー、開発トークショー、来場者プレゼント抽選会などが開催された。なんと、朝5時半には会場収容人数を遥かに凌ぐ来場者が訪れ、整理券の配布が終了された。なお、この「ALLSTAR TOURNAMENT」にて繰りひろげられた試合は9/30発売号の本誌付録DVDにて完全収録予定。お楽しみに!!

人獣

ゲート	0	Wゲート	3	Tゲート	1
サーチ	3	Wサーチ	2	Tサーチ	0
シールド	2	Wシールド	0	Tシールド	0
アルカナ	0	Wアルカナ	0	―	
リペア	0	パワー	2	ガード	1
		単スマ	1	W単スマ	3
		複スマ	0	W複スマ	0
		散スマ	1	W散スマ	0
		リジェネ	0	Wリジェネ	4
		レジスト	1	Wレジスト	3
		ゲージ	0	Wゲージ	1

『Re:2』の人獣の見どころ

戦闘中心の種族でありながら、魔種と違いシンプルな強化系の特殊技を持つ使い魔が少ない人獣。今回も、ややクセのある強化系の特殊技がそろっており、それゆえにその能力を完全に引き出すにはカードさばきのテクニックも必要。

また、前バージョンで活躍した[バーサーカー]の相方ともいえるカードの追加、スマッシュで敵を弱体化させる特殊技を持つ使い魔などなど、このバージョンでも[バーサーカー]は戦場の中心となりうる使い魔といえるだろう。



ややHPは低いが、高いATKとDFEを持ち、スキルも三つ所持と、非の打ちどころが無いエース級の使い魔。DEFが高いために死滅しにくく、特殊技のレベルも上げやすい。特殊技は先撃ちで敵主力の特殊技を封じたい。



コスト分ジンの能力をやや低下させたような能力だが、十分な強さを誇る。ノエルはサポートスキルが優れているため、控えに回っても活躍できる。特殊技は突出した敵を狙えば、そのまま各個撃破することも。



LoV1のころからプレイしてる人であればピンとくるのではないかと思われる「恒星」という意味の名を持つ使い魔。ほぼ完全に[バーサーカー]の相棒であるが、ATKとDEFが両方上がる特殊技は人獣にはありがたい。



新しくなったアリスは低コストの使い魔に。特殊技は少々クセがあり、上昇値がすさまじく本人ですらDEFが100を超える。しかし、それをいなされると1まで低下するので、うまく敵が逃げられない場面で使おう。



人獣の定番カード、[チェシャ猫]の対抗馬として名乗りを上げた豬。特殊技の効果はコストが高いほど効果も高いため、もし、炎属性の高コスト使い魔が流行するなら、[チェシャ猫]よりもこちらを優先しよう。



とにかく特殊技が強力。まず、別使い魔の特殊技で敵のATKを下げるか、こちらのDEFを上げた上で[那須与一]の特殊技を使用してスマッシュを決めることで、受けるダメージを抑えながら敵をさらに弱体化できる。

LORD of VERMILION Re:2「人獣」新カードリスト

レア	No.	名前	ATK	DEF	HP	速度	コスト	攻撃	属性	FS	SS	絵師	特殊技範囲
UR	[illegible]	ステラ	[illegible]	55	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Wリジェネ	[illegible]	[illegible]
SR	[illegible]	那須与一	[illegible]	40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	レジスト/W単スマ	[illegible]	[illegible]
SR	[illegible]	氷刃の英雄 ジン	[illegible]	70	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	森利道(アークシステムワークス)	[illegible]
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
R	人獣:070	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
R	[illegible]	〔魔導〕ウィッチ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		KKUEM	[illegible]
UC	[illegible]	カマプアア	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		Wレジスト	[illegible]	[illegible]
UC	[illegible]	エポナ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		リジェネ/単スマ	[illegible]	[illegible]
UC	[illegible]	ベヒーモス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	レジスト	[illegible]	[illegible]
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	370	3	10	[illegible]	[illegible]	[illegible]		前田 ヒロユキ	[illegible]

※[〔魔装〕アサシン]は、週刊ファミ通(No.1182号)の付録のみで入手可能な使い魔カードで、筐体からは排出されません。

人獣SAMPLE DECK①

バーサーカー戦記Re:2デッキ

ついに［バーサーカー］の相棒が帰ってきた!! 人獣を強化しつつ、さらに［バーサーカー］の強化を行なうという特殊技を持つ「ステラ」を使ったデッキだ。基本的な構成は、前バージョンの［バーサーカー］デッキを踏襲しつつ、［パラディン］のコストの変化を考慮に入れた上で新たなパーツを加えた形になっている。今回も、基本的にはスマッシュの精度が勝負を分けるので要練習だ。

アルティメットレアを二枚という豪華な編成だけあって、スキルに関しては以前のデッキに比べ大幅に改善されており、各施設の修復、封印に関してはかなり高い能力になっている。

降魔召喚時は、突破目的のためにも青ボタンの回復効果を駆使したい。主人公か［バーサーカー］を前衛として使い、HPが少なくなった方を回復してさらに壁役として駆使するといい。

ただ、やや撃属性に不安が残るので、場合によっては、［【奔放】アリス］を［那須与一］に、［カマプアア］を［チェシャ猫］に、［源義経］を［ホワイトマンティス］などにして、降魔をDEFアップの特殊技でさらに強化可能な［～殲滅の怒濤～］にしてみるのもいいだろう。スキルの面では少々弱体化だが、魔種とより戦いやすくなるだろう。





アルティメットスペル
?ディション
クイックドライブU



カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
人獣:056	バーサーカー	[illegible]		[illegible]	2	440	80	50	パワー／リペア／Wシールド	ゲージ
人獣:064	ステラ	[illegible]		[illegible]	3	440	30	55	ガード／Tゲート	Wリジェネ
人獣:053	源義経	[illegible]		[illegible]	4	420	60	30	ゲート／Tサーチ	Wリジェネ／W単スマ
人獣:072	カマプアア	[illegible]		[illegible]	4	450	30	30	―	Wレジスト
人獣:070	【奔放】アリス	[illegible]		[illegible]	4	430	40	25	―	Wリジェネ／複スマ
人獣:010	パラディン	[illegible]		[illegible]	3	440	45	40	Wサーチ	―
降魔:001	～蒼天の守護龍～	[illegible]			4	540	65	65	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト

○ このデッキの狙いどころ



ファーストパーティに関しては前バージョンとほとんど同じ。低コストの使い魔を中心にして緒戦はセカンドパーティが優位に出撃できるよう、誤魔化す方向で戦う。そして、セカンドパーティで［ステラ］、［バーサーカー］、［パラディン］のメンバーで出撃して特殊技の重ね掛けから突破を狙おう。

× このデッキへの対策



いかに高いラインで迎撃して敵の特殊技をいなすか、ということにある。ファーストパーティの時点でなるべく自陣深くで迎撃して次の戦闘に備えたい。特殊技を使わせた後に引くのも手だが、［ステラ］の特殊技でバーサーカーの移動速度が上がるので、追われやすくなっている点に注意したい。

人獣SAMPLE DECK②

統制機構第四師団デッキ

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』から、人獣に追加されたゲスト使い魔二人を中心にしたデッキ。いわゆるピンダメを中心としたデッキに、低コストの弱体化系特殊技を使う二体を組み込み、週刊ファミ通1182号(7/28発売号)の付録使い魔カード[【魔装】アサシン]を加えている。

上記の「バーサーカー戦記Re:2デッキ」と違い、なじみのある人獣らしいデッキといえるもので、4速の使い魔を中心として構成し、敵を追いかけて撃破、その上でリードを奪っていくのが基本戦術となる。

当然、このデッキで最も大事なのは、［氷刃の英雄　ジン］と［蒼の継承者　ノエル］を生存させることになる。高コストの主力である、というだけでなく、この二体の特殊技のレベルを上げることで、後半戦で一気に勝負を仕掛けたい。

降魔に関しては、デッキのバランスを考え強化系の特殊技を使うものを選択している。もし所持しているのであれば、ピンダメ特化の形で［～嘆きの竜皇～］を採用するのもアリだ。

また、［【魔装】アサシン］が無い場合は、これを［【奔放】アリス］に、主人公武器を闇属性に変更。降魔も属性調整するために、光属性の［～蒼天の守護龍～］か、［～進撃の白き翼～］に変更しよう。





アルティメットスペル
アウェイク
リターンゲートU



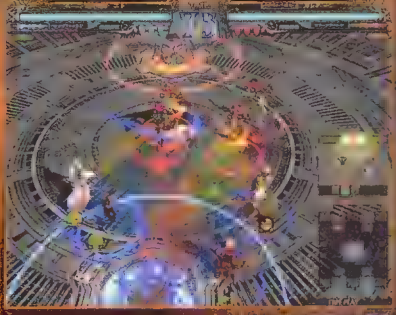
カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
人獣:066	氷刃の英雄　ジン	単		25	4	440	60	70	パワー／Wゲート／サーチ	―
人獣:067	蒼の継承者　ノエル	単		20	4	430	50	60	サーチ	Wリジェネ／W単スマ
人獣:072	カマプアア	単		10	4	450	30	30	―	Wレジスト
人獣:001	リディア	単		15	4	360	55	40	―	ゲージ／W複スマ
人獣:078	【魔装】アサシン	単		10	3	370	50	30	Wサーチ	―
人獣:019	チェシャ猫	単		10	4	390	35	40	―	複スマ／複スマ
降魔:009	～殲滅の怒濤～	単			4	540	45	65	Wゲート	Wゲージ／W複スマ

○ このデッキの狙いどころ



突破できそうならいつでも突破を狙いたいところだが、やはり大きなチャンスとなるのは特殊技のレベルが上がったとき。うまく敵単体を落として、速度を生かしてすぐに離脱、アルカナストーンの制圧を狙っていくのが理想。突出した敵使い魔は決して見逃さず倒したい。

× このデッキへの対策



ピンダメがメインのダメージソースとなっているデッキなので、対戦相手は先行入力でしっかり狙いを定めたいところ。さらに、単数メインのデッキということもあるので、味方をある程度固めて行動させ、こちらは特殊技の先行入力をきれいに敵の狙いがずれるように仕向けると効果的だ。

神族

ゲート	Wゲート	Tゲート
サーチ	Wサーチ	Tサーチ
シールド	Wシールド	Tシールド
アルカナ	Wアルカナ	ー
リペア	パワー	ガード

単スマ	W単スマ
複スマ	W複スマ
散スマ	W散スマ
リジェネ	Wリジェネ
レジスト	Wレジスト
ゲージ	Wゲージ

『Re:2』の神族の見どころ

今回の神族の大きな特徴は三つ。まず、範囲ダメージ系の大量追加。どれも主力級の特殊技を持つ使い魔が三体投入されたため、せん滅力が大幅にアップ。そして、移動妨害系の特殊技の追加。敵の移動を妨害し、かつ機動力を生かして制圧～じわじわリードを奪えるデッキが組みやすくなった。そして、アルティメットレアを含むスマッシュに特殊な効果を付加する特殊技を持つ使い魔が二体。どれを中心としても、一味違ったデッキが組めるようになっているのが面白い。



高いATKとDEFを誇る主戦力級の一枚。特殊技を使うと、スマッシュするたびにその効果がアップするのだが、数回スマッシュすれば一般的な強化系の特殊技の効果を超える。ほかのものと併用するとより効果的だ。



こちらはある意味[スサノオ]とは対になるカードで、スマッシュするたびにATKを上げる。スマッシュの精度が勝負を分ける二枚なので、単数攻撃メインのデッキと相性がいい。もちろん、両方投入もアリ。



この使い魔の優秀な点は二点。高いDEFとHPのおかげで死滅しにくく特殊技のレベルを上げやすい点。そして、数少ない4速の〈リペア〉持ちである点だ。戦闘から施設の修復まで、幅広く活躍してくれるだろう。



一部のプレイヤーにとってはある意味待望の一枚!? 対CPU戦で活躍し、使い魔のレベルをMAXにしたいとき、新しい使い魔のレベルを少しでも上げたいときに便利。効果時間は長く、範囲も気にせず使える。



[アスラ]とは逆のタイプの特殊技を使うのだが、相手の再出撃を遅らせるという点では同じくらい優秀な一枚。〈ガード〉のおかげで死滅しにくい点も見逃せない。効果時間は長いので、戦闘開始時に使ってもOKだ。



相手のサーチアイなどがある縦軸のラインに、移動速度を低下させるフィールドを右端から左端まで発生させる。その効果は長く、お互い撤退するときやゲートから出た直後に使えば相手を足止めして制圧できるほど。

LORD of VERMILION Re:2「神族」新カードリスト

UR [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — [illegible] さらに、スマッシュ攻撃をするたびに効果が上がる。[illegible]	SR [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — 範囲内の敵全てに[illegible]属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]	SR [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP 420 / 絵師 / 特殊技範囲 — 範囲内の敵全てに[illegible]属性のダメージをあたえる。範囲内の敵の数が少ないほど威力が上がる。
SR [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — 範囲内の敵全てに[illegible]属性のダメージをあたえる。範囲内の敵の数が少ないほど威力が上がる。[illegible]	R [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — 範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、スマッシュ攻撃をするたびに効果が上がる。範囲内の[illegible]が神族の場合、大幅に上がる。[時・早]	R [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — [illegible] [時・遅]
R [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — [illegible]	R [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — 範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。さらに、残りカウントが5の倍数だった場合は防御力も下げる。[illegible]	UC [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — 範囲内の味方使い魔1体の特殊技ゲージが、一定量増加する。[illegible]
UC [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — [illegible]	UC [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — 一定時間、フィールドに移動速度を低下させる特殊地帯を出現させる。[時・遅]	C [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — [illegible]
C [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — [illegible]	C [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — 範囲内の味方1体と自身の防御力を一定時間上げる。さらに、[illegible]	C [illegible] ATK / DEF / 攻撃 / 属性 / FS / SS / 速度 / コスト / HP / 絵師 / 特殊技範囲 — 範囲内の敵全てに[illegible]属性の大ダメージをあたえる。さらに、[illegible]

神族SAMPLE DECK①

神族ゲストオールスターデッキ

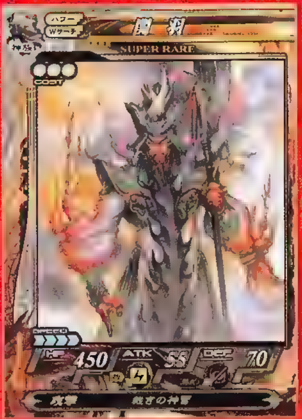
今回の神族のゲスト使い魔は、コスト、属性ともに異なったものになっている。そこで、思い切ってすべて組み込んだ形がコレ。

しかし、決してそんな勢いだけのデッキにあらず。三つの強力な範囲ダメージ技は、一度に使用することで驚異のせん滅力を発揮する。かつての［ワグナス］を中心としたデッキを連想させる内容だが、ダメージを与える特殊技の種類は少ないが、［関羽］と［クジャ］は、その対象が少ないほど威力が上がるので、ピンダメ系の特殊技と同じような運用ができるという利点がある。

主人公の武器も、これらに合わせてレイピアを持たせることで、攻撃属性四種類分の範囲ダメージ系特殊技をそろえることができる。

五枚型なので、エクセレントによる壊滅の危険はつきまとうが、主力高コストの2枚はどちらもDEF70という頼もしい数値。主人公を壁にし、丁寧に操作してダメージを抑えてやれば全滅する可能性はぐっと低くなるだろう。

基本的な戦術は、4速デッキであることを生かして敵を追い、撃破からの制圧。13ページで紹介した人獣の「統制機構第四師団」デッキと同じく、制圧面では劣るデッキなので、削り合いは厳禁だ。





カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○ このデッキの狙いどころ



すべてのダメージ系特殊技を連続使用して敵の頭数を減らし、数の有利を生かしてからのせん滅が最大の狙い。［クジャ］はコストが低く序盤から特殊技を使用できるが、同時に使えるタイミングまで温存するのも手。万が一突破されそうな場合も、レベル制の技を持つ［草薙京］の生存を最優先にしよう。

× このデッキへの対策



コストが低く、その分やや打たれ弱い［クジャ］を倒しての強行突破が一番の狙い目となる。［クジャ］は複数攻撃なので前に出ることも多いため、そこを逃さず倒したい。また、レベル制の特殊技を使う［草薙京］撃破のチャンスだけは絶対に見逃さないように。

神族SAMPLE DECK②

女神の試練デッキ

新たに追加された「ゲートから出撃する時間を遅らせる」特殊技を持つ［イシュタル］と、帰還を遅らせる特殊技でお馴染み、光属性へと生まれ変わった［アスラ］を組ませ、二重の効果で敵の動きを制限するデッキだ。

この二体の特殊技を重ね掛けすると、相手は再出撃が大幅に遅れることになるので、先行してアルカナストーンを削るのはたやすい。ポイントはその状況をいかに繰り返し作るかにある。

開幕は、［エルフ］と［アフロディーテ］を主軸に敵一体を落とすのを目的にしよう。その後、うまく敵を落としたらセカンドパーティで［ポポイ］、［アスラ］、［イシュタル］で出撃。ポポイの特殊技と主人公のオーバーキルを駆使して敵の撃破を狙う。ここでは、このさい［ポポイ］か主人公は死滅してもOKなので、ほかの二体を死守しつつ敵に特殊技をかけて痛みわけを狙っていこう。あとはゲートから先行してリードを奪っていく。

なお、移動妨害に特化したいのであれば、［ポポイ］、［アフロディーテ］、［エイル］を外し、［【啓示】ブリジット］、［ドゥルガー］、［やまたのおろち］に変更、主人公を雷属性にするのもアリだ。戦闘で苦労はするが、よりコンセプチュアルな編成になる。





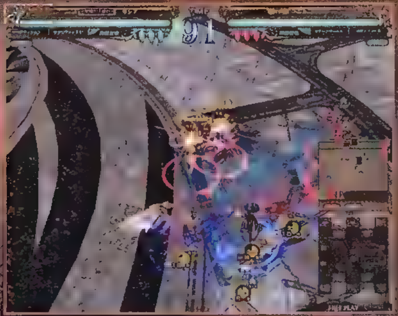
カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○ このデッキの狙いどころ



基本的に制圧力で劣っているデッキなので、多少リードしても削り合いは避けたいところ。先行してリードを奪った後も、相手が離れた位置のゲートから出るなら速度を生かしてそれを追いかけ、戦闘に持ち込む方がいい。焦らずじっくりリードを広げよう。

× このデッキへの対策



非常にバランスが良くなり、撃破が難しくなった［アスラ］。しかしそれでも［アスラ］か［イシュタル］を倒さないとジリ貧になりやすい。少しでも突出したり、強引にリードを奪うためにHPが少ない状態で出てきた場合などを見逃さず、優先的に撃破していきたい。

［アジルス］ってナンですか？



Illustration by 戯斗涼



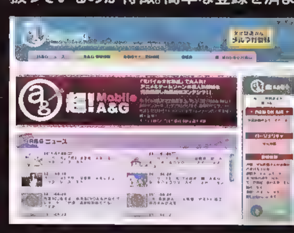
ラジオ内でも茶目ッ毛のある発言が目立つ「アジルス」。こちらの描き下ろしイラストは、人工知能アシスタントロボというにはずいぶん凶悪な姿にも見えるが……でも、アジルスにのされている三人って「アニゲラ！ディドゥーーン！」の関係者!?　だとしたらこの姿もある意味しかたないことなのか（笑）。



一定時間、自身の通常攻撃がラッシュ攻撃になる！

ラジオから誕生したアシスタントキャラクター

アジルスの出典元であるラジオ番組『杉田智和のアニゲラ！ディドゥーーン！』はインターネットストリーミングサービス『超A&G+』(http://www.agqr.jp/)にて木曜日の21時より配信中（隔週更新）。『超A&G+』の番組は文化放送が制作しており、アニメやゲームを題材にした"アニラジ"を専門に扱っているのが特徴。簡単な登録を済ませば、だれでも無料で視聴できる。



『超A&G+』では、声優によるトーク番組が多く配信されている。アーケードゲームに縁のあるパーソナリティーも多く、なかにはゲストにゲームクリエイターが来る番組も……。"中の人"たちの面白トークを聴けるのは魅力だ。

良きツッコミ役、そして――謎に包まれた未知のロボット

今回、使い魔として参戦することになったアジルス。実は彼女はラジオ番組『杉田智和のアニゲラ！ディドゥーーン！』のアシスタントロボットとして生まれた不思議なキャラクターなのだ。

声優といえば、声の演技のエキスパートとしてアニメやゲームに引っ張りだこという印象を持つ方も多いだろうが、彼らがラジオで番組を持つというのは決して珍しいことではない。『杉田智和のアニゲラ！ディドゥーーン！』は、そういった人気番組の一つで、名前からも分かる通り、アニメやゲームを題材にしている。……とはいっても、最新の作品を紹介するのではなく、あくまで"学生時代の部室トーク"のようなノリでリスナーと想いを共有するというのが目標なのだとか。パーソナリティーと同時に番組の構成にもかかわる杉田さんは「番組の内容を好きに提案してくださいと言われています。もちろん、伊●院光さんのラジオのような無茶は許されませんが（笑）。基本的に僕が好きなことをやっているだけなので、ゲームをやる片手間で聴くぐらいの感覚で丁度いいのかも」と語っていた。実際、杉田さんの趣味のままに、番組では第7回にして早くも『LoV』を大特集！　それ以降も使用デッキを報告したり、fan114氏の物真似をしたり（!?）と作品への愛が溢れたトークがよく繰り広げられている。

さて、そんな番組の中から誕生したのがこのアジルスだ。アジルスとは「Automatic Game Revolution System」の略称で"番組に革命を起こすべく誕生した人工知能ロボット"という設定。番組内では、杉田さんやゲストの暴走に的確なツッコミを入れる役を担っている。杉田さんによると「1時間番組という長丁場ではツッコミ役の存在が必要不可欠。別の番組でサンプラー（音や声を記憶してボタンを押すことで再生する装置）を使っているのを見て、アニゲラでもできないかと相談した結果、アジルスが生まれました」とのこと。アジルスはキュートなボイスから評判になり、「こんな姿ではないか？」とリスナーたちが想像したイラストまで送られてくるようになった。喋り口調こそかわいいアジルスだが、ツッコミのときにはさらっと過激なセリフを吐くこともあり、今回使い魔として登場したアジルスはそんな彼女の"黒い一面"が感じ取れるような（？）猛々しいイラストになっている。

ちなみにイラストを担当している哉井涼（カナイリョウ）さんは小説の挿絵やアニメのキャラクターデザインなどで国内外を問わずに活躍するクリエイター。杉田さんと同人小説「月英学園」を手掛けたこともあり、その世界観のすり合わせにも定評がある。新たなステージに進出したアジルスは、リスナーにとっても新鮮な姿に映ることだろう！　まだ番組を聴いたことが無いというプレイヤーも、ぜひ彼女をデッキに入れて、その魅力と強さに酔いしれてほしい。

［アジルス］性能評価

フィールドスキルこそ〈パワー〉のみだが、魔種らしい攻撃に特化した能力で、HPを除けば前バージョンの［パルパリシア］に匹敵するスペック。当然、その攻撃力も折り紙つき。

打たれ弱さに関しては魔種のセオリー通り味方使い魔を壁にすることでカバー。なるべく生存させて特殊技のレベルを上げることで後半の爆発力にも期待できる。その特殊技は、一定時間１回の通常攻撃で複数回攻撃するようになるという新タイプのものかつ複攻なので、かなり強力。他種族の特殊技とのシナジーもいろいろ考えられるので、雷属性の剣客としても期待できる!?

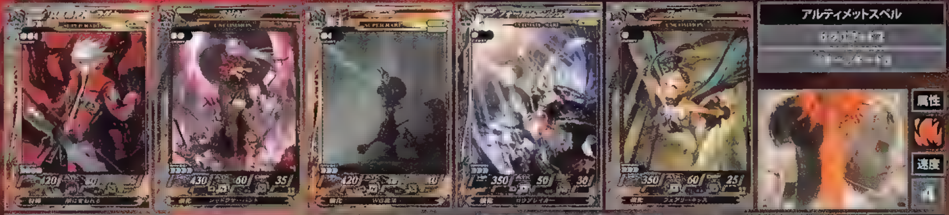


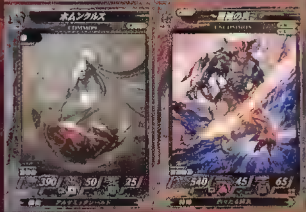
攻撃力に関しては一級品。新たなコスト20の主力使い魔として活躍が期待できる。フィールドスキルはほかの使い魔でカバーする編成を組みたいところ。

［アジルス］SAMPLE DECK　杉田Ver.

攻撃力と機動力を両立　杉田流のバランスチョイス

［アジルス］はコスト20で雷属性の攻撃を持つが、さらに［エーコ］を入れることで海種対策に万全を期す。神族に対してはレベル制の特殊技を持つ［真紅の死神　ラグナ］を生かすよう立ち回る。人獣は炎属性の武器を持たせた主人公と降魔で対処し、不死対策は［フォールンエンジェル］、［ホムンクルス］、［フェアリー］が担当。［真紅の死神 ラグナ］と共に［アジルス］は開幕パーティーにも適している。「一部、カードのレアリティが高くてすいません……。」





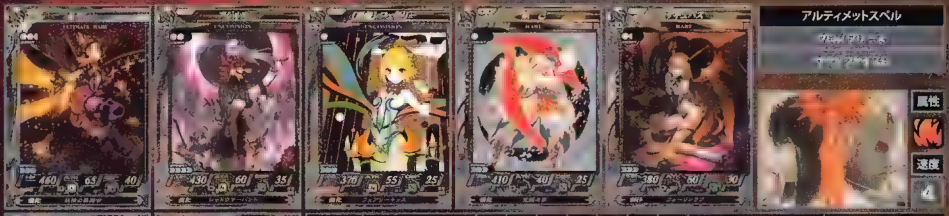
カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

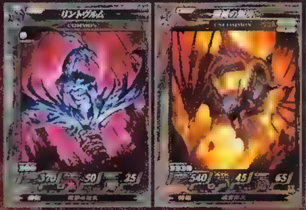
［アジルス］SAMPLE DECK　編集部Ver.

アジルス支援型デッキ

デッキを見れば分かるように、ほぼ女性使い魔のみの編成。本当は［リンドヴルム］も女性使い魔にしたかったが、炎が足りないので断念。

と、一見ネタ寄りに見えるが、スキルはまずまず、特殊技もダメージ系が無い以外は強力なものがそろっている。［アジルス］に、［妲己］と［リンドヴルム］の特殊技を重ね掛けすれば脅威の攻撃力を発揮させることもできる。［アジルス］の能力を特化させる攻撃寄りのデッキになっているのだ。





カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

魔種

『Re:2』の魔種の見どころ

ゲート	1	Wゲート	6	Tゲート	0
サーチ	4	Wサーチ	0	Tサーチ	1
シールド	2	Wシールド	0	Tシールド	0
アルカナ	[illegible]	Wアルカナ	[illegible]	ー	
リペア	[illegible]	パワー	[illegible]	ガード	[illegible]

単スマ	[illegible]	W単スマ	[illegible]
複スマ	[illegible]	W複スマ	[illegible]
散スマ	[illegible]	W散スマ	[illegible]
リジェネ	[illegible]	Wリジェネ	[illegible]
レジスト	[illegible]	Wレジスト	[illegible]
ゲージ	[illegible]	Wゲージ	[illegible]

今回の魔種は、これまで通り強力な強化系の特殊技に加え、HPの減少や、自軍の各施設の封印を行なうことで強力な効果を得られる特殊技が多数追加されている。戦闘に特化した魔種らしい特殊技であり、制圧よりもせん滅力を重視した編成を組めるようになっている。また、HPが減少する効果は、以前からあった「HPが少ないほど効果が上がる」タイプの特殊技と相性がいいため（今回の追加にもアリ）それらとのコンボが面白い種族にもなっている。



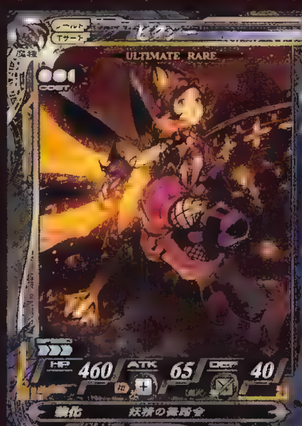
魔種らしい高いATKに加え、4速という移動速度、さらに防御面をカバーする特殊技と、非の打ちどころが無いエース級の使い魔だ。特殊技は戦闘開始直後のノーダメ時に使用することでより効果的に使うことができるぞ。



味方のHP半分を吸収してATKを上げる特殊技は、平均的なHPの使い魔から吸収すれば、ATKは軽く100を超えるため、神族にとって相当の脅威。当然、〔アディション〕や〔サクリファイス〕との併用も強力だ。



フィールドスキルこそ無いが、コスト15の使い魔としては十分なスペックを持ち、貴重な強化系の特殊技を使う。最初の効果こそ低いが、戦闘をしていればすぐさま一般的な強化系の特殊技の効果を超える。



範囲内の味方のHPの半分を吸収してATKとDEFを上げる特殊技は、リスクを考えても非常に高い効果。扱いは難しいものの、これを使用して突破、USか降魔召喚で次の戦闘をしのぐ、といった戦術は有効だ。



〔ギガス〕といえばやっぱりゲート関連!? 今回は自ら全ゲートを封印することでパーティ全員に大幅な強化ができる。その最大上昇値は〔フェアリー〕の倍ほど。時間切れ直前の最後の一押しで活躍してくれるだろう。



魔種としてはある意味破格のDEF80を誇る頑丈な使い魔。特殊技はレベルを上げてからが勝負で、最初は移動速度低下の効果は低め。序盤は痛みわけを狙いつつ、生存を優先。中盤から勝負を仕掛けるといいだろう。

LORD of VERMILION Re:2「魔種」新カードリスト

レア	No. / 名前	ATK	DEF	HP	速度	コスト	攻撃	属性	FS	SS	絵師	特殊技
UR	[illegible]	[illegible]	40	460	[illegible]	[illegible]	[illegible]	光	[illegible]	[illegible]	Ryota-H	範囲内の味方全てのHPが一定量減る代わりに、攻撃力と防御力を一定時間上げる。HP減少値の合計が多いほど効果が上がる。さらに、HP減少値の合計が一定量を超えると弱点が消える。
SR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SR	魔種:06[illegible] 真紅の死神 ラグナ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	W単スマ	[illegible]	範囲内の敵1体からHPを吸収する。さらに、吸収したHP分、自身の最大HPを一定時間上げる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。〔時・早〕
SR	[illegible] エーコ	[illegible]	40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]さらに、敵の通常攻撃を受けると効果が上がる。範囲内の種族が魔種の場合、効果が上がる。
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	410	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	緑川美帆	範囲内の味方全ての攻撃力が一定時間上がる。封印された味方の施設数に応じて、防御力アップ・移動速度アップの順に効果が追加される。[illegible]
R	[illegible] レッドクィーン	[illegible]	[illegible]	470	4	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-	Tomatika	[illegible]
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。〔時・遅〕
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の拡散攻撃を持つ味方全ての攻撃力と防御力を一定時間上げる。範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる。〔時・早〕
UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	味方のサーチアイとアルカナストーンシールドの封印ゲージが増える代わりに、範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。すでに封印されていた場合、封印数が多いほど効果が下がる。〔時・遅〕
UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]ダイナミック	味方の全てのゲートの封印ゲージが増える代わりに、範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。すでに封印されていた場合、封印数が多いほど効果が下がる。〔時・遅〕
UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる。
C	[illegible] ファウスト博士	[illegible]	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	散スマ	Pipiko	自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方アルカナストーンシ[illegible]
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の味方2体の防御力を一定時間上げる。さらに、敵特殊技・必殺技の対象外になる。
C	[illegible]	[illegible]	35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	闇	[illegible]	リジェネ	[illegible]	[illegible]が少ないほど効果が上がる。さらに、残りHPが一定値より少ない場合、防御力を上げる。〔時・早〕
UC	[illegible]	60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	自身の通常攻撃に一定時間、1度の攻撃で複数回のダメージをあたえる追加効果を付加する。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。〔時・早〕

※〔アジルス〕は、アルカディア（No.136）の付録のみで入手可能な使い魔カードで、筐体からは排出されません。

魔種SAMPLE DECK①

真紅の死神デッキ

ダメージを与えつつHPを吸収するラグナを軸に、ダメージ系の特殊技と強化系の特殊技をバランスよくそろえた、ある意味魔種らしいデッキ構成。

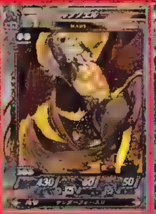
〈リペア〉こそ無いもののスキルは豊富で、施設の封印、修復に関しては魔種としてはかなり高いレベルでまとまっているのが特徴。

基本的には、魔種らしく戦闘での突破を狙っていく。各特殊技を敵主力に使うことでそれを撃破、そのまません滅を狙いたい。また、デッキが3速以上で構成されているため、戦闘後、痛みわけになっても相手より先んじることができそうなときは〈シールド〉のスキルを持つ二体を連れ、積極的にアルカナストーンシールドの封印を狙っていこう。相手を自陣深く引き付けた場合などであれば、［リターンゲート］を使用して強引にリードを狙っていくのもいいだろう。

降魔に関しては、［真紅の死神　ラグナ］の能力をより際立たせるために、［〜蒼天の守護龍〜］にしてさらに回復系特殊技を増やすのもアリ。

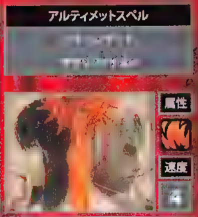
光属性が少ないデッキのため、不死戦では序盤慎重に立ち回りつつ、［真紅の死神　ラグナ］、［フェアリー］、［ヴァーリン］で単数スマッシュを決めてゲージ増加を優先し、早めに降魔を召喚したい。











カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○ このデッキの狙いどころ



敵をしっかり引き付けてダメージ系の技と高いATKを駆使して先に敵を落として撤退。〈シールド〉持ちを連れてアルカナストーンシールド側から出撃、中央のストーン側へ移動するふりをして敵を左右に揺さぶり、先にアルカナストーンに乗ることができればベストだ。

× このデッキへの対策



6枚型魔種デッキ最大の利点である回転力と戦闘能力の両立。それを効果的に生かせないようにするには、毎戦闘ごとに敵主人公を殺さない程度にHPを減らして撤退させることができるかどうかにある。その上で、低コストの使い魔を狙い撃ちしていきたい。

魔種SAMPLE DECK②

ちょいエロデッキ

HPを吸収してATKを上げる［マールト］と、HPが少ないと特殊技が高い効果を発揮する［パンドラ］（と、おまけで［リンドヴルム］）を加えたコンボによる単体強化型のデッキだ。あと、［マールト］と［パンドラ］が両方いるとちょっとエロいのもオススメ。

戦術としては、各特殊技を駆使しての敵撃破からの突破狙いになるが、HP減少の効果が付きまとうため、コンボとして完全な形にしたいのであれば、［【悪戯】フェアリー］と［エーコ］の特殊技を駆使して序盤をしのぎ、降魔を召喚してから勝負を仕掛ける方がいいだろう。［マールト］の特殊技で［パンドラ］のHPを吸収し、［パンドラ］が特殊技を使用、［〜蒼天の守護龍〜］で回復、というパターンができれば驚異的な攻撃力を発揮してくれる。［パンドラ］が使えない状況であれば、とりあえず［リンドヴルム］での代用も可能。ただし、相手に撃属性のピンダメを使える使い魔がいる場合は注意が必要。［パンドラ］が瞬殺される可能性もあるので、そのときは［パンドラ］を特殊技の射程外に控えさせ、相手がピンダメを撃った後に撃たれた味方を回復するか、安全な位置で［パンドラ］の特殊技を使い回復した上で前線に送るようにするといいだろう。なお、速度重視なら［牛魔王］を［サキュバス］に変えるのもアリだ。





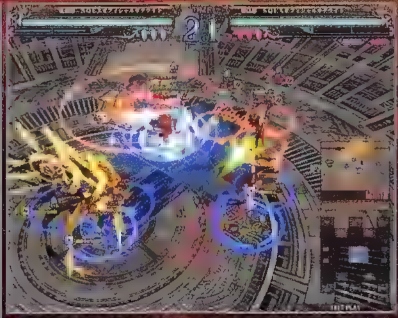






カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○ このデッキの狙いどころ



降魔を召喚して勝負を仕掛けたいところだが、死滅した使い魔以外ほとんどHPが減ってなかったり、主力のどちらかのみ瀕死の場合など、チャンスがあるならアルティメットスペルを使って突破してリードを広げるようにするのもいい。また、時には降魔の赤ボタンの特殊技で攻撃力特化もアリ。

× このデッキへの対策



とにかくいかにして特殊技をいなすかが重要。神族や不死の場合、撃属性のピンダメが無いと正面からぶつかったら一気にせん滅される可能性も。降魔にこだわらず、場合によっては、［クロノフリーズ］を使って逃げ、特殊技の効果が切れたところにこちらの特殊技でカウンターを狙うことも考えよう。

海種

『Re:2』の海種の見どころ

フィールドスキル					
ゲート	0	Wゲート	5	Tゲート	1
サーチ	1	Wサーチ	1	Tサーチ	0
シールド	2	Wシールド	0	Tシールド	0
アルカナ	0	Wアルカナ	0	—	
リペア	0	パワー	1	ガード	1

サポートスキル			
単スマ	3	W単スマ	0
複スマ	0	W複スマ	0
散スマ	2	W散スマ	0
リジェネ	1	Wリジェネ	2
レジスト	1	Wレジスト	0
ゲージ	0	Wゲージ	0

今回の海種は、特殊なものから分かりやすい強化系までさまざまな種類のものがある。その能力を完全に引き出すには、プレイングやデッキに工夫が必要になるが、パターンにはまれば一気に勝負の流れを引き寄せることも可能だ。扱いやすさでいえば[【奏楽】ラクシュミー]や[オケアノス]が、扱いは難しいが潜在能力が高いものとしては[ディーナ・シー]や[セベク]が代表的なものとして挙げられる。これらに今までの使い魔を加えれば、思いもよらないデッキが作れる可能性もあるぞ。



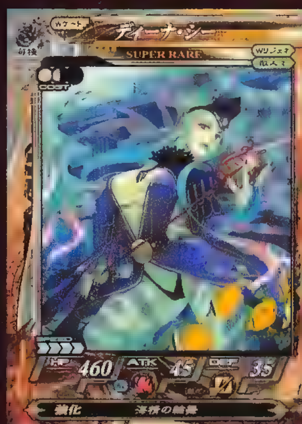
特殊技で設置できる爆弾にはHPが500あり、攻撃を受けて0になると不発となる。また、この爆弾は[ウラヌス]のモノリスと同タイプでアルカナストーンの制圧や制圧阻止ができる。なお、一定時間で自動で消滅する。



自身の前面にシールドを発生させる特殊技を使い、このシールドはHP400分の攻撃を防げる。複数攻撃などは貫通するが、単数攻撃に強い。また、本人との間にすき間があるので、そこに別の使い魔を入れて運用したい。



敵からDEFを吸収する特殊技を使い、さらに効果中は範囲内にその敵が居ると自動で狙ってくれるというおまけ付き。DEFが減少した相手を簡単に狙い撃ちできるのが最大の利点といえるだろう。



封印したゲートの数で特殊技の効果が変化するため、まずパッと思いつくのが[リヴァイアサン]との併用だろう。また、降魔[〜双輪の精華〜]との相性もいい。もちろん、それらすべてをデッキに入れるのもアリだ。



範囲内の味方二体のATKを上げ、最大HPが多いほど効果時間が上昇。単独での運用も十分実用範囲だが、できることなら[【祝福】テティス]のHP増加効果と組み合わせて運用していきたい。



味方の最大HPを上げる効果は、LV4ともなればHPを1.5倍以上増やすことも可能になる。ちなみに、重ね掛けをした場合、後から掛けた方の効果に上書きされるので、超大幅な強化は不可能になっている。

LORD of VERMILION Re:2「海種」新カードリスト

レア	名前	ATK	DEF	速度	コスト	HP	攻撃	属性	絵師	FS	SS	特殊技
UR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SR	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の味方全ての[illegible]。さらに、封印した敵ゲートの数が多いほど効果が上がる。[時・遅]
SR	[illegible]テティス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の味方1体のHPを回復する。さらに対象が死滅するまでの間、最大HPを上昇させる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。範囲内の種族が海種の場合、大幅に上がる。[時・遅]
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の敵1体から防御力を一定量吸収する。さらに、効果中、敵が自身の攻撃範囲内にいる場合、[illegible]
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の味方[illegible]体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、[illegible]の対象外になる。[illegible]
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の敵全ての攻撃力と防御力を下げる。さらに、[illegible]
R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の敵2体に光属性の大ダメージをあたえる。さらに、攻撃力を一定時間下げる。[illegible]
UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	マップに[illegible]を設置する。範囲内の敵全てに[illegible]属性のダメージをあたえる。[illegible]
UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。[illegible]
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	自身が全ての攻撃属性に対して、[illegible]
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	390	[illegible]	[illegible]	小城崇志	[illegible]	[illegible]	[illegible]
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。範囲内の種族が海種の場合、大幅に上がる。

COLUMN

[【悪戯】フェアリー]などの【】付きとなって新たに追加された定番の特殊技を使う使い魔たち。これらの追加で、その定番使い魔と属性がかぶっていた高コストの使い魔も、新バージョンの方を使用することでデッキに組み込みやすくなった。一気にデッキの幅が広がったといえる。効果範囲も違うのがポイント。しかし、一概に新しい使い魔が使いやすいか、というと決してそうとは限らない。例えば、魔種のエースである[ハルパリシア]。彼女を使用するのであれば[【悪戯】フェアリー]を使うと雷属性が偏り過ぎてしまうことになる。この場合、属性の偏り無く組むとすると、今まで通り[フェアリー]を軸に組まなくてはならない。何事も一長一短である。

海種SAMPLE DECK①

乙女の盾デッキ

自身の前にシールドを出現させるという一風変わった特殊技を使う［ヴィヴィアン］を中心に構成したデッキ。［ヴィヴィアン］以外は弱体化系の特殊技を使うものを多く投入することで、［ヴィヴィアン］のシールドと合わせて受けるダメージを徹底的に減少させ、一方的にダメージを与えることで撃破＆突破を狙っていきたい。［ヴィヴィアン］のシールドは、一定時間で消えてしまうものの、その効果時間はかなりの長さ。戦闘開始前にとりあえず使っておいて初めから受けるダメージを軽減するのが安定。また、シールドと［ヴィヴィアン］の間には使い魔一体が入れるすき間があるため、［ヴィヴィアン］の前に一体を配置して、シールドの恩恵を十分に受けられるようにしていきたい。

紹介しているデッキでは使い勝手のいい［アナンタ］を組み込んでいるが、戦闘面で不安が残るならコスト20に［アプサラス］や［ナキサワメ］、あるいは［ミストドラゴン］などを入れ、コスト15の使い魔で［【守護】ヤクシニー］を投入しつつ主人公の武器を調整することで、強化系の特殊技を加えることも可能になる。また、［ヴィヴィアン］が4速の使い魔なので、［アジュダヤ］などと組んで速度を生かした戦闘型韋駄天デッキを組んでみることも可能だ。



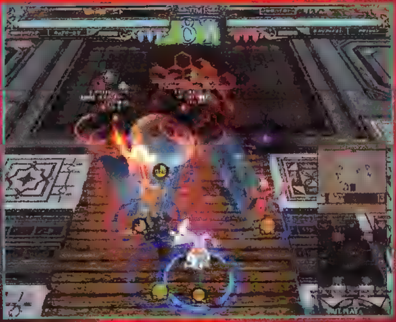


アルティメットスペル



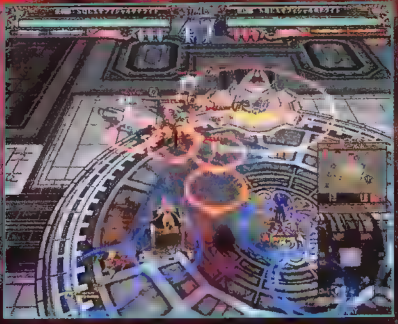
カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○ このデッキの狙いどころ



特殊技の範囲が狭い［シーヘア］の特殊技だが、［ヴィヴィアン］のシールドのある位置とは逆サイドの使い魔に使用すれば、シールドと合わせて十分に受けるダメージを抑えることも。ただし、位置を問わずできるだけ雷属性の使い魔は優先して弱体化させよう。

× このデッキへの対策



いかに［ヴィヴィアン］のシールドを避けて攻撃するかが重要。パーティを左右に大きく分け、挟み込むように攻撃できれば理想。また、複数攻撃の使い魔を［シーヘア］の特殊技の効果範囲に入れてしまわないように配置したい。当然主力が固まって行動するのはNGだ。

海種SAMPLE DECK②

ラクシュミーRe:2デッキ

［【奏楽】ラクシュミー］と［魔海侯フォルネウス］という、敵二体にダメージを与えつつ弱体化効果も付加する特殊技を使う使い魔を中核に、なるべく速度を落とさないようにしつつ、スキルをある程度そろえた形のデッキ。

「海種で気持ちよく敵をせん滅したい!」といった人にオススメ。主人公の武器は主力使い魔に合わせ、レイピアにするといいだろう。

このデッキで重要なのが、［【奏楽】ラクシュミー］と［魔海侯フォルネウス］の生存。これら二体の特殊技LVを上げていき、終盤で一気に勝負を決めたい。とはいえ、毎回生存させるのはなかなか難しいところ。状況的に生還が厳しいときは、弱点属性を狙える使い魔だけは優先的に帰還させるようにしたい。

また、現在の構成だと闇属性が［魔海侯フォルネウス］だけとなっているが、今回神族には［関羽］という強力な雷属性の使い魔が追加された。そのため、どうしてもそれだけでは闇属性が足りなくなる可能性もある。そのときは［【祝福】テティス］を外して闇属性の使い魔を投入することも検討したい。［ダゴン］や［水虎］あたりがあまり速度を落とさずに組み込めるのでオススメだ。





アルティメットスペル



カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○ このデッキの狙いどころ



二つのダメージ系特殊技を敵主力の二体にまとめて当てて敵パーティを弱体化、さらに［【守護】ヤクシニー］の特殊技を併用することでせん滅を狙いたい。特殊技のLVがある程度上がっていると思われる終盤で、いかに理想のパーティで出撃できる体制を整えられるかがカギとなる。

× このデッキへの対策



雷属性の使い魔が二体以上いる場合は、それらを必ず左右に大きく分散させること。仮に一体しかいなくとも、ほかの高コスト使い魔と並べて配置するようなことは絶対に無いように注意したい。とにかく弱体化の効果を少しでも分散して抑えるのが大事だ。

札魂 CARD GAME SPIRITS ここにアリ!!

不死

フィールドスキル					
ゲート	3	Wゲート	1	Tゲート	1
サーチ	1	Wサーチ	2	Tサーチ	0
シールド	3	Wシールド	3	Tシールド	0
アルカナ	0	Wアルカナ	0	—	
リペア	3	パワー	0	ガード	2

サポートスキル			
単スマ	1	W単スマ	2
複スマ	0	W複スマ	1
散スマ	0	W散スマ	0
リジェネ	0	Wリジェネ	0
レジスト	1	Wレジスト	0
ゲージ	0	Wゲージ	0

『Re:2』の不死の見どころ

不死にとってはうれしい、ATKやDEFを上げる特殊技が多数追加されている点に注目。しかし、そこはやはり不死というべきか？　ややクセのある性能になっているので、その能力を最大限に発揮させるためにはデッキ構成から工夫が必要なことも多い。そして、当然これまた不死らしい独特な弱体化系、妨害系の特殊技もしっかり追加されている。そのため、戦闘、制圧両面においてこれまでとは構成がガラリと変わってかつ強力なデッキを組むことも可能になったのだ。



通常時は打たれ強く、二つのフィールドスキルを所持している点も非常に優秀なのだが、特殊技を使用するとDEFが半分以下になるので、攻撃範囲の拡大効果を生かして味方のかなり後ろから攻撃するのが非常に重要になる。



帰ってきた［重装暗黒騎士］は攻撃属性が何と炎に変化。特殊技のトラップは、自身の前方に設置できる。戦闘時にどさくさにまぎれて相手の居るストーン上などに設置して発動させることも可能になっているのだ。



とにもかくにも特殊技が強力。強制出撃の呪いは瀕死の敵に使用すると次の戦闘がかなり楽に。なお、効果時間そのものは非常に長いのだが、一度ゲートから出て戻ると効果は解除される点は覚えておこう。



味方の攻撃範囲（単／複／散）が違うほどDEFが上がる特殊技は、三種類そろえば［パラディン］の特殊技を超える。不死の主力級の拡散攻撃は自身と同じ闇属性が多いため、雷属性の［センギアの吸血鬼］と相性がいい。



後退時のみ移動速度が上がり、ゲートへの帰還速度がアップする特殊技は、戦闘後のカウンターを狙う上で強力な特殊技。また、神族の［アスラ］の対抗カードに成り得ることも覚えておいてほしい。



味方のDEF次第でATKが上がる特殊技を使うのだが、この特殊技、あくまで参照するだけでリスクは無し。平均的なDEFを持つ不死の使い魔を連れていけば、ATKが倍近くまで上がるので非常に強力な効果となる。

LORD of VERMILION Re:2「不死」新カードリスト

レア	No.	名前	ATK	DEF	HP	速度	コスト	属性	FS	SS	絵師	効果
UR	不死:063	佐々木小次郎	70	75	470	3	30	雷	Tゲート/シールド	-	[illegible]	[illegible]
SR	不死:064	ランダ	30	50	420	3	15	炎	[illegible]	-	中野友和	[illegible]に出撃させる。さらに、ゲート内でのHP回復を禁止する。[illegible]
SR	不死:065	八神庵	50	70	480	3	25	炎	シールド/Wサーチ	-	ヒロアキ	[illegible] さらに、通常攻撃範囲を拡大し、[illegible]
R	不死:066	グレート・ハーロット	50	30	420	3	15	闇	サーチ	-	Ryo-ta.H	範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、範囲内の味方の通常攻撃の[illegible]
R	不死:067	重装暗黒騎士	40	70	430	2	20	炎	リペア/Wシールド	W単スマ	[illegible]ダイナミック	[illegible] 範囲内の敵全てにダメージをあたえる。[illegible]
R	不死:068	デュラハン・ランサー	35	55	420	4	15	闇	[illegible]	-	Ryo-ta.H	[illegible] さらに、退却時間を短縮する。[illegible]
R	不死:069	【[illegible]】ジャンヌダルク	30	25	450	3	10	[illegible]	-	レジスト/W単スマ	[illegible]	[illegible]
UC	不死:070	ミーミル	50	20	410	3	10	[illegible]	-	W単スマ	[illegible]	[illegible]
UC	不死:071	【覚醒】モルガン	25	65	420	3	15	[illegible]	ゲート	単スマ	kaji	[illegible] さらに、敵アルカナストーンシールドを[illegible]
UC	不死:072	【[illegible]】スカルドラゴン	60	80	490	2	30	[illegible]	[illegible]	-	小城崇志	範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。さらに、[illegible]
C	不死:073	アラストル	55	70	460	4	25	[illegible]	Wゲート	-	[illegible]	[illegible]
C	不死:074	メリーウィドウ	20	40	450	2	10	[illegible]	リペア/Wシールド	-	[illegible]	[illegible]
C	不死:075	デスクラブ	25	40	430	3	10	[illegible]	Wサーチ	-	[illegible]	[illegible] さらに、攻撃力を下げる。

COLUMN

『Re:2』では全カードにエラッタが入り、所持スキルがガラリと変わっている使い魔もいるため、従来のレシピのままではスキル不足になることもある。〈シールド〉が無くなった［レナス］、〈Wゲート〉が〈Wサーチ〉かつ3連になった［フェアリー］、〈リペア〉が〈Wサーチ〉になった［闇の王］、〈シールド〉が〈Wサーチ〉になった［魔炎長アウナス］など、定番使い魔の変更は特に覚えておきたい。詳細は94ページからのカードリストを参照してほしい。

不死SAMPLE DECK①

血の暴走デッキ

デッキスピードを3速でそろえ、戦闘に特化した使い魔二体を主軸に据え、〈シールド〉のスキルを二つ入れることで制圧面もカバーした編成。

とにもかくにも［佐々木小次郎］の強さが際立つデッキで、特殊技使用時の火力はかなりのもの。構成が単数攻撃のみのデッキなので、各特殊技使用時に［ビッグマン］を控えさせておけば、サポートスキルの効果で、より高い火力を発揮する。

使い魔の解説でも書いたが、［八神庵］の特殊技はDEFが大幅に低下するというリスクがある。しかし、攻撃範囲がかなり拡大するので、味方のかなり後ろから攻撃することもできる。しかもATKは軽く100をオーバーするほどなので、攻撃さえ受けなければかなり頼りになる使い魔だ。

ただし、それでもDEFの低下値に不安が残るのであれば、何かしらDEFを上昇させる特殊技を使う使い魔もデッキに入れておこう。［とうこつ］や［リッパー］あたりが安定だが、属性が偏るようなら、降魔や主人公の属性を変更してバランスを整えていこう。

なお、いくら頑丈な使い魔をそろえても、五枚ゆえエクセレントを取られると壊滅的な危機になることは必ずある。そんなときは迷わずUSを使おう。





アルティメットスペル

リターンゲート

キュアオール[illegible]

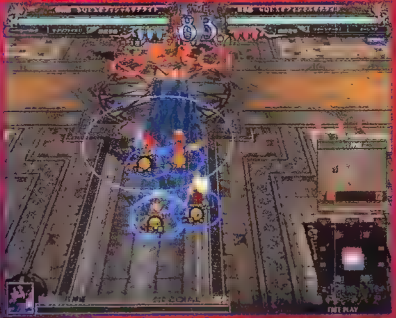


属性

速度 4

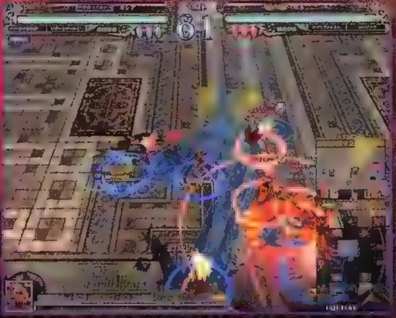
カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
不死:063	佐々木小次郎	[illegible]		30	3	470	70	75	Tゲート／シールド	―
不死:065	八神庵	[illegible]		25	3	480	50	70	シールド／Wサーチ	―
不死:075	デスクラブ	[illegible]		10	3	430	25	40	Wサーチ	―
不死:071	【覚醒】モルガン	[illegible]		15	3	420	25	65	ゲート	単スマ
不死:058	ビッグマン	[illegible]		10	3	390	30	45	―	W単スマ
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○ このデッキの狙いどころ



いうまでも無く各強化系特殊技を使用してのせん滅&突破となる。そしてそのままアルカナストーンシールドの封鎖まで狙いたいところ。そうすれば、次の戦闘で［【覚醒】モルガン］の特殊技が強化されるので、最低痛みわけに持ち込むことも可能に。なお［八神庵］はこの位置より下げても十分に届くのだ。

× このデッキへの対策



いかに相手の後ろに回り込んで［八神庵］を倒すか？　これに尽きるだろう。強化された［佐々木小次郎］の相手をしていても埒が明かないことが多いので、うまく味方を左右に展開して後ろに控えている使い魔にしっかりダメージを与え、相手の特殊技が無駄になるようにしたいところ。

不死SAMPLE DECK②

娼婦の誘惑デッキ

このデッキの最大の特徴は、［センギアの吸血魔］と［～双輪の精華～］、［【覚醒】モルガン］と［グレート・ハーロット］の二つのコンビにより、戦闘と制圧の両面で高い能力を維持している点にある。

本来、降魔を召喚すると、USが使えない分制圧面で不利になりがちなのだが、［センギアの吸血魔］と［～双輪の精華～］の特殊技を同時に使用すると、一発でアルカナストーンシールドが封印できるため、制圧面で劣ることがほとんど無い。そうすると多くの場合相手はこちらを追う形になるのだが、そうなったときは、戦闘前にそれらをに使うことで［【覚醒】モルガン］の特殊技も強化可能。火力強化のために使ってもいいため、比較的スキの少ないデッキであるともいえる。

ただし、ピンダメやトラップが無いので瞬間的な火力が低いのが欠点といえるだろう。

戦術としては、まず［デスプリンガー］と［ランダ］、そして弱点属性の使い魔を連れて開幕をごまかしつつ、［ランダ］の呪いを掛けたいところ。［デスプリンガー］は捨て駒でもOK。そして、体制を整えたところで［センギアの吸血魔］、［【覚醒】モルガン］、［グレート・ハーロット］の三体を連れて出撃、戦闘を仕掛けるのが理想的な流れだ。





アルティメットスペル

[illegible]



属性

速度 4

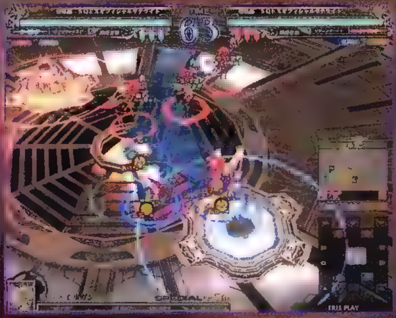
カードNo.	使い魔名	攻撃	属性	コスト	速度	HP	ATK	DEF	フィールドスキル	サポートスキル
不死:066	グレート・ハーロット	[illegible]		15	3	420	50	30	サーチ	―
不死:071	【覚醒】モルガン	[illegible]		15	3	420	25	65	ゲート	単スマ
不死:006	センギアの吸血魔	[illegible]		25	3	460	60	65	Wサーチ	―
不死:048	デスプリンガー	[illegible]		10	2	430	20	45	リペア／ゲート／シールド	W複スマ
不死:064	ランダ	[illegible]		15	3	420	30	50	ガード／シールド	―
不死:028	ジャンヌ・ダルク	[illegible]		10	3	410	30	35	―	リジェネ／W複スマ
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

○ このデッキの狙いどころ



デッキの構成上、なるべく降魔を召喚する方向で戦術を組み立てたい。主人公の武器はレイピアか剣を持ち、単数攻撃の［【覚醒】モルガン］と二人でスマッシュを決めて、なるべく早めにゲージをため、早い段階で降魔を召喚できるようにしていきたい。

× このデッキへの対策



戦闘用のメンバーの中では、［グレート・ハーロット］のみDEFがやや低め。後々の戦闘のことも考えれば、優先的に狙いたい使い魔でもあるので可能な限り集中攻撃をして撃破を狙いたい。全体的に攻撃力は低めだが、無理な深追いは禁物。なるべく早期にアドバンテージを取りたい。

LoVⅡ全使い魔カードリストは94ページから掲載！



新バージョン徹底解剖！知識を身に付け乱世を戦い抜け！

戦国大戦 1570 魔王上洛す™

戦国大戦-1570 魔王上洛す-
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発　売　日：2011年7月21日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：スズキド、3ch

ついに稼動開始となった新VER.『魔王上洛す』。今月はその魅力を余すこと無く紹介していくぞ！　登録コスト変更、新システムと飽きさせることが無い戦国大戦をたん能しよう！

魔王上洛す 始動！

今回のバージョンは織田信長が天下統一を果たそうと本格的に動き出した1570年から話が始まる。新勢力の浅井・朝倉家、本願寺も参戦し、カードの枚数も一気に増え、これによりデッキを考える楽しみも飛躍的に増したぞ。

織田家は前バージョンから居る勢力としては新規カードが最も多い。デッキの中枢となる采配カードやデッキパーツもかなりの枚数があり、織田という勢力の繁栄を示している。武田家は枚数が少ないものの、強力なカードが増えた。特に【SR2】武田信玄はそのスペック、計略共に一級品だ。上杉家に追加された【R】上杉景勝が持つ「義侠心の目覚め」は戦国大戦初のいわゆる目覚め系計略で、超絶強化の多い上杉家での可能性は計り知れない。そして、追加勢力の浅井・朝倉家は新計略の罠を持つ勢力である。【SR】浅井長政を中心とした強さもさることながら、トリッキーな計略も併せ持つ今バージョン目が離せない勢力だ。本願寺は足軽と鉄砲隊のみで編成されているやや特殊な勢力。癖はあるものの【SR】本願寺顕如、【SR】雑賀孫市など強力なカードが目白押しだ！

カードイラストもこれまで以上に華やかになっている。珠玉の一枚！　超美麗なイラストをたん能しよう！



【SS2】竹中半兵衛の計略は計略対象の部隊数により効果が変化し、さらに本人の兵力が消費される。新カードの計略は特殊なものが多い。計略内容を把握し、いち早く環境に慣れよう！

デッキ作り指南

ここでは戦国大戦でのデッキ構築の基礎を紹介していくぞ！これから始める君も既に始めている君も参考にしてほしい！

壱 使用デッキ・キーカード



BASARAファンも戦国大戦ファンにもぜひとも入手していただきたい一枚。

今回のデッキ紹介では、最初にデッキの中心となる「キーカード」を決める。キーカードを選ぶ基準はいろいろあるが、まずは"メインで使う計略を持っている武将"を基準に選んでいくと分かりやすい。今回は7月21日に発売された『戦国BASARA　クロニクルヒーローズ』の初回同梱特典である【EX】真田幸村をピックアップ。幸村の計略は「熱血大車輪」。計略効果中は自身の武力が上がりタッチアクションにより全方向に槍の無敵攻撃をするという内容で、これ一つでも攻め込むことができる、キーカードとしては文句無しの武将だ。そのため、その他のカードは幸村を支援する形で、後に説明する兵種のバランスを考えてデッキを構築していきたい。

弐 兵種・枚数



デッキ枚数は使いやすい五枚編成、そして兵種バランスの取れた槍足軽三枚、騎馬隊二枚の編成がオススメだ。操作に自信が無いうちは槍足軽一枚を弓足軽にするのもいい。

デッキの枚数と兵種のバランスを決定していこう。まずは相手のデッキに対して対応しやすい五枚デッキがオススメ。四枚では相手に揺さぶられやすく。六枚では武力が低くなりがちになってしまうからだ。次に兵種について。まず幸村が槍足軽なので、鉄砲隊を苦手とする。そこで、鉄砲隊に対応するために騎馬隊を二部隊登録しよう。

参 家宝・戦略

家宝選択は非常に重要で、毎試合相手のデッキを見て決めることが多い。自分のデッキの特色に合わせ選択しよう。また、どのタイミングで家宝を使用するかという戦略を戦闘開始前に考えておくことも重要だ。



家宝の追加効果である。主効果、副効果も家宝選択の重要なポイント。この時点である程度の試合展開をイメージしておこう。

四 いざ出陣！

いよいよ戦闘開始！　その場その場で判断することも重要だが、「参」で触れたように事前に戦略を練っておくことが上達の秘けつ。相手の行動を読み、こちらが戦場を支配できるよう先手を取ってカードを動かしていこう。まずは本作のだいご味の一つである大筒制圧を意識する。一試合のうち平均三回はこの攻防があるのでここを有利に進めなくては試合に勝利することは難しい。計略の士気や部隊の兵力を万全にし大筒制圧戦を優位に進めよう。守っているだけでは勝てないのが『戦国大戦』の魅力なのだ！



大筒制圧戦は計略を使っていこう。こちらが必要な士気がたまるまで待つのも作戦であり、時には全滅を防ぐために戦略的撤退をするのも必要だ！



リードさえ取ってしまえば守るだけだが、最後に逆転要素のある「虎口攻め」があるので計略を駆使し相手を虎口に入れさせないようにしよう！

戦国はみだし版 【デッキ構築の基礎】上記ではいろいろ説明してますが、イラストが好きだから！　この武将が好きだから！　といったことも、もちろん重要！　自分が一番このゲームを楽しむために必要な要素となるのでこれだけは譲れない！　そんな部分を考え、デッキを作っていきましょう！　勝ち負けも重要ですが、このゲームを楽しむということを忘れずに。

本願寺

注目カード



計略「乱れ八咫烏」は射程範囲内全員をサーチする強力な計略だ!

オススメパーツ



1コストの鉄砲隊は貴重で、計略も騎馬隊に上手く当てることができれば効果絶大。



計略使用後の粘り強さは一級品! 壁役、端攻城共に強力だ。七里様と呼びましょう。

新勢力である本願寺は足軽と鉄砲隊のみしか居ない。しかし、その計略は強力なものばかりで特に足軽が持っている計略性能がずば抜けて高くなっている。【SR】雑賀孫市を主力とした鉄砲隊は特技「狙撃」を持っており、鉄砲隊としての能力は織田家以上ともいえる。兵種バランスが偏っているため、他の軍勢と組んだ二色構成として戦場で見かけることが多そうだ。

サンプルデッキ 防柵貫通デッキ

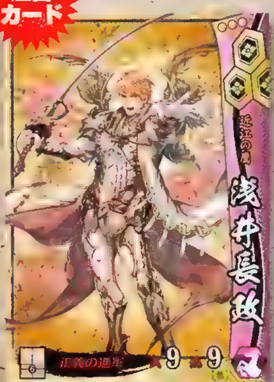
槍足軽が居ない分、防柵を多めにしたデッキ。開幕は柵を犠牲にするか足軽の兵力を生かして鉄砲の弾数補充のカウントを稼ぐ。中盤以降は鉄砲隊の射撃に貫通効果を付加する【R】鈴木重兼の「雑賀の采配」を中心に試合を組み立てよう!

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
本願寺018	【R】土橋守重	2.5	鉄砲隊	9	4	阿修羅の銃弾(5)
本願寺014	【R】鈴木佐太夫	2.0	鉄砲隊	7	6	一蓮托生(5)
本願寺015	【R】鈴木重兼	2.0	鉄砲隊	6	8	雑賀の采配(5)
本願寺023	【C】本願寺教如	1.5	足軽	5	7	山津波の計(7)
本願寺002	【C】願証寺証意	1.0	足軽	3	3	一向宗の念仏(3)



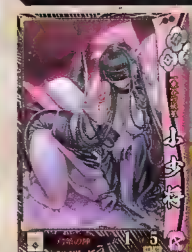
浅井・朝倉家

注目カード



敵陣に切り込むことによりさらに武力が上がり真の力を発揮する「正義の進軍」。

オススメパーツ



1コストで柵を持っており、計略「鳥篭の陣」は特殊だが局面次第では非常に強力な陣形だ。



1コストの槍足軽で伏兵を持っているので扱いやすい。計略も強力なものを持っている。

浅井・朝倉家は特殊な計略を持った武将が多い勢力となっている。新計略「罠」や浅井家・朝倉家双方のカードがあった場合効果が上昇するものなどさまざまだ。例えば【R】小少将の「鳥篭の陣」は妨害陣略で自身が移動できなくなるものの、陣形内に入った敵武将を効果時間内、陣形から脱出できなくする。このように一癖も二癖もあるのが浅井・朝倉家の特色といえる。

サンプルデッキ 朝倉万能デッキ

【SR】朝倉景健を中心としたデッキ。兵種、特技などデッキバランスが非常にいい。【SR】朝倉景健の範囲内の敵武将の武力と統率力を下げる「暗黒魔境」による大筒制圧戦や【UC】赤尾清綱の浄化の術と采配を兼ね備えた「流転の采配」など攻守で多数選択肢があるデッキだ。

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
浅井朝倉005	【SR】朝倉景健	2.5	弓足軽	8	8	暗黒魔境(6)
浅井朝倉001	【UC】赤尾清綱	2.0	騎馬隊	7	6	流転の采配(5)
浅井朝倉025	【R】真柄直澄	2.0	槍足軽	8	2	死なばもろとも(5)
浅井朝倉004	【UC】朝倉景鏡	1.5	騎馬隊	5	5	火遁の罠(3)
浅井朝倉018	【C】高橋景業	1.0	槍足軽	2	4	力萎えの罠(3)



戦国はみだし版

【本願寺デッキ補足】現状、本願寺には槍足軽と騎馬隊が存在しない。このゲームでは前バージョンの流行デッキなどを見ていても分かるが、鉄砲隊が高い武力を持っていれば騎馬隊がデッキに入っていなくても特に問題は無い。しかし、槍足軽に関しては対騎馬隊要因として不可欠に近いものがある。本願寺には敵の騎馬隊を妨害しやすい計略を持つ武将が多いが……。今後、単色デッキで強力なデッキが登場するか注目だ。

織田家

注目カード



部隊数に応じて効果が変わる計略。一部隊掛け時の虎口攻めは一見の価値あり!

オススメパーツ



織田家では少なかった騎馬隊武将。武力・統率共に申し分無し! 計略も撹乱効果があり強力。



織田家唯一の1コストの槍足軽で特技「柵」を持った武将カード。鉄砲隊を守るのに重宝する。

既存の五勢力の中ではカード追加枚数が一番多い織田家。注目するべきはもちろん【SR2】織田信長の計略「三段撃ち」だろう。味方の武力が上がり弾数の回復速度が上がるという計略だ。新しい鉄砲の仕様でノックバックがあることを考えれば、大筒制圧戦では大いに活躍するに違い無い! そして織田家には不足気味だった騎馬隊の武将カードが数枚追加された。このため、デッキのバリエーションが大幅に増えることは間違い無いだろう。

サンプルデッキ 魔王信長デッキ

計略「三段打ち」を生かすため鉄砲隊を多めに入れたデッキ。組み合わせで【UC】橋本一巴の計略「貫通射撃」を使えば部隊の殲滅力は格段に上がるぞ! そして、一瞬で自城内に戻ることができる【R】佐久間信盛の「退き佐久間」があるので、いざというときも心強い。

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
織田045	【SR2】織田信長	3.5	鉄砲隊	10	10	三段撃ち(6)
織田047	【UC】榊原康政	1.5	槍足軽	5	6	姉川の奇襲(5)
織田014	【R】佐久間信盛	1.5	鉄砲隊	5	6	退き佐久間(3)
織田026	【UC】橋本一巴	1.5	鉄砲隊	6	3	貫通射撃(3)
織田050	【C】高山友照	1.0	槍足軽	2	4	正兵の構え(4)



武田家

注目カード



今バージョンの中でもかなりの優秀カードといえる一枚! ぜひ手に入れたい!

オススメパーツ



敵の武力と統率の変化を打ち消す計略を持つ高統率騎馬。制圧の特技もありがたい。



1コストで魅力を持つ。さらに槍足軽なので計略の挑発との相性がよく抜群のスペックだ!

武田家は新カードの枚数こそ少なめだが、優秀なカードが多く追加された。中でも、【SR2】武田信玄は高いスペックと強力な計略を併せ持つ。計略は、自身が撤退する代わりに範囲内の味方の武力、統率力、移動速度を上げるというもの。信玄を前線で戦わせ、撤退間際で計略を使おう。また、パーツも優秀で【UC】黄梅院は計略「挑発」を持つ1コストカード。これは武田デッキの1コスト必須といえるだろう。攻守で活躍すること間違い無し!

サンプルデッキ 戦国騎馬単デッキ

やっと、騎馬単が組める! そんなバージョンになりました。槍足軽を入れた方が安定するんですが、騎馬単に意味があるんです。【R】高坂昌信の計略を主軸に、【R】山県昌景の、武力と突撃ダメージの上がる「赤備えの采配」で相手を殲滅!……できるようになりたいです。

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
武田049	【R】山県昌景	2.5	騎馬隊	8	7	赤備えの采配(5)
武田014	【R】高坂昌信	2.5	騎馬隊	7	10	疾風の陣(4)
武田045	【SR】真田昌幸	2.0	騎馬隊	6	9	信玄の炯眼(4)
武田044	【UC】三枝守友	2.0	騎馬隊	8	3	血の渇き(5)



戦国はみだし版

【武田デッキ補足】今回は私のわがままで騎馬単デッキを紹介させていただきました。三国志大戦の時代から騎馬単でプレイされている方に「ついに戦国大戦でも騎馬単が組める!」、ということをお伝えしたかったのです。戦国大戦でも騎馬単が組めるようになればやってもいいという方がたくさんいたので……。このバージョンから騎馬単で遊べるようになりましたよ! 騎馬単使いの方々、ご参加お待ちしています!

上杉家

注目カード



特技「魅力」を持つ味方の部隊数が多いほど、武力が上がる采配計略だ！

オススメパーツ



上杉軍では貴重な特技「制圧」を持つ武将。騎馬隊なこともあり非常に使いやすい。



武力の高い武将の武力と移動速度を上げる計略を持つ。本人が安全なタイミングで使おう。

上杉家の追加カードには今まで居なかった采配計略を持つ【R】樋口兼続や【R】上杉景虎が登場！　陣形計略との組み合わせなどデッキ構築の幅が広がった。さらに特技「制圧」を持つ武将が上杉家に入ったため、新たな戦略が立てられることは間違い無い！　統率の高い武将カードも増えているので、ダメージ計略への耐性や大筒の取り合い、虎口に攻め入るときなど非常に心強い。これまでの戦闘力を生かしつつ柔軟な戦術を構築しよう。

サンプルデッキ 女龍謙信デッキ

【SS2】上杉謙信の「車懸りの陣」を主軸としたデッキ。陣の前方では武力が8上がるが兵力が徐々に減り、陣の後方では兵力が徐々に回復する。また、全員が特技「魅力」を持っているので、【R】上杉景虎の計略を使ってさらに武力を上げるのもいいだろう。

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
SS026	【SS2】上杉謙信	2.5	槍足軽	7	10	車懸りの陣(7)
上杉045	【R】樋口兼続	2.0	槍足軽	6	9	愛と義と(5)
上杉023	【R】水原親憲	2.0	騎馬隊	8	3	疾風迅雷(5)
上杉041	【R】上杉景虎	1.5	騎馬隊	4	6	華麗なる采配(5)
上杉024	【UC】絶姫	1.0	槍足軽	1	4	封印の術(3)



今川家

今回今川家に追加されたカードは二枚のみ。その中で今川家当主「今川義元」が戦国数奇で登場だ！　計略の「大勢力の爆進陣」は、範囲内の今川家の部隊数が多いほど武力が上がるというもの。スペックの優秀な武将を多く入れて突き進め！

サンプルデッキ 爆進！　義元デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
SS029	【SS2】今川義元	2.0	槍足軽	6	7	大勢力の爆進陣(6)
今川007	【SR】井伊直虎	1.5	騎馬隊	4	7	不屈の采配(5)
今川004	【UC】天野景貫	1.5	騎馬隊	6	3	正兵の構え(4)
今川032	【UC】松井宗信	1.5	槍足軽	6	4	死闘の構え(4)
今川025	【C】菅沼定盈	1.5	槍足軽	5	6	不屈の構え(4)
今川021	【UC】浦原氏徳	1.0	槍足軽	3	1	正兵の構え(4)



他家

カード追加が少ない他軍は【SS】陸奥辰巳を主軸に置いたデッキをご紹介。【SS】陸奥辰巳の計略「鬼神の合力」は効果時間が非常に長く、武力上昇と一定時間ごとに兵力が回復していく。文字通り、肉壁となって進軍すべし！　敵騎馬隊に対しては「まきびしの罠」を狙おう。

サンプルデッキ 修羅とまきびしデッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
他014	【SR】長野業正	2.5	槍足軽	8	10	老虎の奇手(7)
SS034	【SS】陸奥辰巳	2.0	足軽	9	1	鬼神の合力(5)
他026	【UC】和田惟政	1.5	槍足軽	5	1	まきびしの罠(3)
他015	【UC】長野業盛	1.5	騎馬隊	5	5	不屈の構え(4)
他008	【C】後藤賢豊	1.5	槍足軽	5	6	多勢の構え(4)



戦国はみだし版

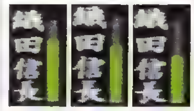
【今川デッキ補足】今回、最も追加枚数の少ない勢力となった今川だが、この【SS2】今川義元はかなり強力なカードとなっている。陣形の中に入っている武将の枚数が多いほど武力上昇が上がるのだが、これまでの【SR】今川義元、【SS1】今川義元が持っていた采配と違い効果終了後に兵力減少することが無いのだ。今川家の救世主となることができるか!?

新要素徹底分析

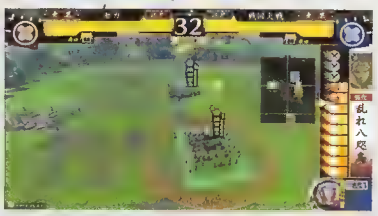
VER.1.10より導入された新特技、新計略、新システム。新しいことだらけですが知っているのと知らないのとでは戦局は大きく変わってしまう！　必ず覚えておこう！

狙撃

鉄砲隊のみが持つ特技「狙撃」は二つの特色がある。まず一つは射撃威力の上昇。鉄砲隊は射撃の範囲内に敵武将が入るとサーチをする。そのサーチの時間によりサーチの射軸の色が白→黄と変化するのだが、「狙撃」を持つ武将は白→黄→赤まで変化し、相手に与えるダメージが上昇する。これにより弾数制限のある鉄砲隊も、一発におけるダメージが「狙撃」を持たない武将よりも格段に高くなるのだ。そしてもう一つはサーチが赤状態で敵騎馬隊に射撃を当てた場合に発生する突撃準備状態の解除だ。この効果は一発でも当たれば対象となるので狙うのはそう難しくはない。この性質により敵騎馬隊が突撃、射程から容易に脱出できないようになった。これは鉄砲隊にとって非常に有益なこと。苦手とする騎馬隊対策としてもこの特技が光るだろう。ただし、突撃状態の相手に当ててもそれを止めることはできないぞ。しっかりとサーチすることによって射撃の威力上昇と騎馬の突撃に対してのけん制をすることができるようになった。まさに戦国時代を象徴する強力な特技といえるだろう。



左から白、黄、赤サーチのダメージ。サーチによってこんなにもダメージ差が生じるのだ。



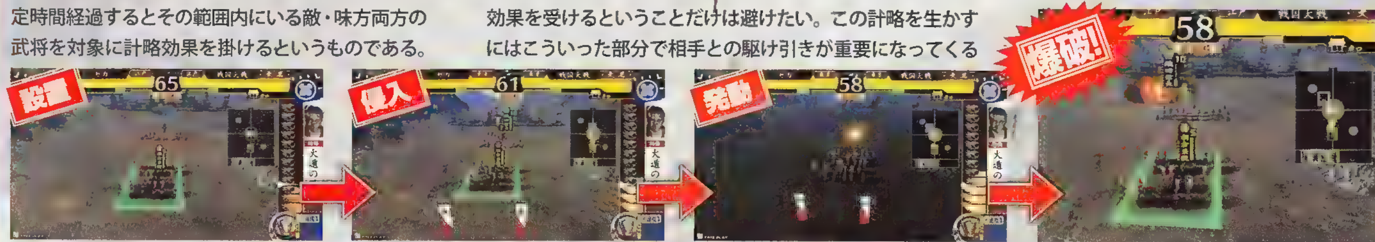
槍足軽がおらず、突撃をくらってしまう場面でも……、



特技「狙撃」があれば突撃準備状態を解除できる！

新計略　罠

新バージョンより新計略として「罠」が追加された。「罠」の主な効果は敵・味方問わず設置された罠の範囲に侵入するとカウントダウンが始まり、一定時間経過するとその範囲内にいる敵・味方両方の武将を対象に計略効果を掛けるというものである。この計略の最も恐ろしいところは敵武将に設置された場合、こちらからは設置個所が分からず、計略発動までのタイミングも知ることができないという点。この「罠」という計略は強力な効果のものが多く、戦況を引っくり返されてしまうこともある。敵・味方両方が効果対象なので、こちらの部隊のみ効果を受けるということだけは避けたい。この計略を生かすにはこういった部分で相手との駆け引きが重要になってくるだろう。設置場所は大筒上、城門前と戦場であればどこにでも設置することできる。攻めにも守りにも使用できるのが「罠」の強み。タイミングを見計らって相手を「罠」に掛けていこう。

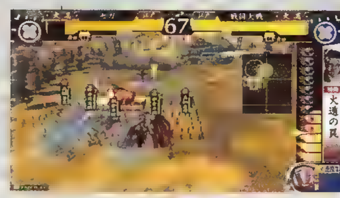


罠の有効な使い方

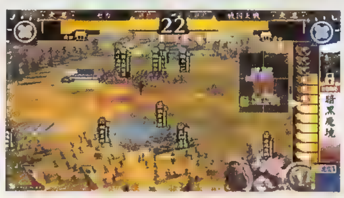
戦国大戦において「罠」を有効に使える場面は大きく分けて二つある。一つは大筒制圧戦の場面、もう一つは虎口の防衛だ。大筒制圧戦の場合は先に「罠」を設置し、相手に大筒を占拠させ「罠」に掛けることができる。計略を使っただけでも相手にとってプレッシャーになるので積極的に使っていこう。虎口防衛の場合は自城門前に設置しておくことで万全となる。相手が城ゲージで負けているケースなら、分かっていても攻めざるを得ない。このように「罠」計略は相手の行動を読み、先に設置することによって最大の威力を発揮するということを覚えておこう！



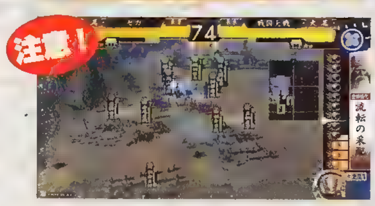
大筒制圧戦時に相手に譲るフリをしていったんラインを下げ、相手だけを「罠」に掛けよう！



こちらが先に大筒制圧戦を仕掛ければ相手は城から必ず出てくる！　大筒の前に設置しよう！



最後の守りの場面では「罠」を城門前に置いておけば相手はほぼ「罠」に掛かるだろう。



「罠」は設置してから範囲に武将が入らないと発動しない。先に武将が範囲に居ても発動はしないのだ！

城付近での突撃

このバージョンにおいて、小さいが無視できない変化といえば、突撃による城への帰城だろう。城際での攻防のとき、防衛部隊が突撃を受けた際に自城内にカードを動かしていると自城に入るようになった。突撃を受けた後、乱戦を経由せず直接城内に戻れるようになったのだ。統率差や突撃の角度、相手カードの位置など、発生には様々な条件が必要になり、お互い意識することが必要そうだ。なお、吹き飛ばし効果のある計略の使用でもカードを自城に入れていた場合は自城に帰城するぞ。



自軍側の【UC】橋本一巴に注目。城際の防衛で、自城深くカードを動かしていると……、



相手の騎馬隊による突撃を受けたと同時に帰城するように！　以前より撤退に追い込まれにくくなった。

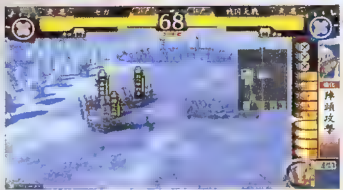
戦国はみだし版

【突撃による帰城】チャージ計略中に突撃を受け自城に帰城した場合はタメ効果がキャンセルされてしまう。ただし、計略効果はキャンセルされず、再度出撃すればタメ直しが可能となっているぞ。【R】足利義輝などの計略がその対象だ。本来、計略効果中一度しか撃てない【R】足利義輝の計略を二度タメられる……。レアなケースだが、うまくいけばいい場面を作り出せる……かもしれない。

その他変更点ピックアップ

騎馬の乱戦

騎馬が突撃準備状態でも乱戦するようになったということは今回のバージョンの大きな変更点の一つ。前バージョンまでは高統率騎馬隊が突撃準備状態で敵部隊に接触すると連続して弾くことが可能だったが、それが無くなり騎馬隊が乱戦するようになった。これまでとは違った扱いになるだろう。



接触後は乱戦状態になるが接触部隊と離れればすぐに突撃準備状態になることができる。

弓兵の移動速度

全兵種の中で唯一、弓足軽の移動速度が上昇した。右の画像のように自城から走らせるとわかりやすく、鉄砲隊よりも移動速度が速くなったのだ。これにより、敵の鉄砲を回避しやすくなったぞ。少ない変化ではあるが覚えておくと戦場での帰城の優先順位をつけやすくなる。



左から槍足軽、足軽、鉄砲隊、弓足軽、騎馬隊。目に見えてわかる移動速度の差だ。

忍の性能

特技「忍」の仕様が変更された。変更点は二つ。一つ目は敵陣に入り、さらに敵城にカード1.5枚分まで近付くと必ず姿が出現するようになったこと。二つ目は敵陣付近以外での忍状態に対する索敵範囲が狭くなり、カード一枚分まで近付かないと姿を現さなくなったことだ。これまでのような敵陣城際での活躍は難しくなりそうだが、単純な索敵範囲の縮小はかなりプラスに働くだろう。姿を消す特技「忍」はまだまだ戦場でも主戦力になってきそうだ。



このゲームにおいて特技「忍」の攻城はかなりの脅威だったが、この変更により、容易には攻城をしにくくなった。今後は戦闘面で活用されるだろう。

攻城ダメージ

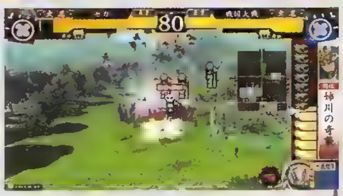
今バージョンから「攻城の深さ」によって攻城力が変化するようになった。敵城の攻城ラインにある程度深く差し込まないと攻城力が下がるようになったのだ。戦国大戦は相手の攻城に対して、「攻城準備中」の表示を見てからカードを出城させても攻城を止めることができる。そのため、浅く攻城することで素早く攻城を取るテクニックが非常に有効だ。しかし、攻城力が下がるようになったため、今後は場面によって攻城の仕方を使い分ける必要性がありそうだ。



画像は2.5コスト槍足軽の攻城の浅い攻城と通常攻城との差。素早く攻城するための浅い攻城も、これだけ攻城力に差が出ると毎回やるのは考えもの。

復活カウント

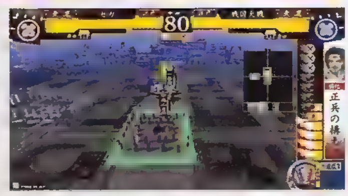
撤退後の復活まで時間が30秒→33秒に延長された。撤退武将を出しやすい枚数の多いデッキが若干影響を受けたといえる。攻めるタイプのデッキが強くなる要因になるだろう。また、復活カウントを短縮する奥義の重要性が増したことになる。これまで以上にキーカードを安易に撤退させないよう心掛けよう。



ちなみに約5秒あれば攻城が入るので3秒がいかに大きい変化かが分かるだろう。

迎撃ダメージ

今まで槍による迎撃ダメージはあまり高くはなかったが、このバージョンから威力が増加した。これまでは、多少迎撃を取られても気にならない程度だったが、今回から目に見えて兵力が減るようになったのだ。これで槍足軽をしっかり使い、迎撃を狙えれば速度上昇した騎馬隊も撤退に追い込めるだろう。



騎馬隊の兵力を考えると無視できないダメージに。騎馬隊はより丁寧に扱おう。

計略変更点リスト

VER.1.0から排出されていたカードにも計略修正が入っている。新カードとの相性も考え、新デッキ構築の知識にしよう!

レア	武将名	勢力	計略名	調整内容	調整方向
ST	織田信長	織田	一斉射撃	射撃回数11回	↓
R	池田恒興	織田	超弩級射撃	効果時間短縮 必要士気減少	—
R	佐久間信盛	織田	退き佐久間	効果範囲縮小	↓
SR	柴田勝家	織田	掛かれ柴田	効果時間短縮	↓
SR	滝川益氏	織田	撹乱射撃	射程距離延長	↑
UC	堀秀政	織田	一斉射撃	射撃回数11回	↓
UC	飯富虎昌	武田	轟駆け	突撃ダメージ減少	↓
C	木曽義昌	武田	轟駆け	突撃ダメージ減少	↓
R	高坂昌信	武田	疾風の陣	効果時間短縮	↓
C	三条夫人	武田	撹乱の術	統率低下値減少	↓
R	武田信繁	武田	覚悟の采配	効果時間短縮 必要士気減少	↑
C	武田義信	武田	轟駆け	突撃ダメージ減少	↓
SR	馬場信春	武田	不死身の鬼美濃	回復量上昇	↑
SR	山県昌景	武田	真紅の荒獅子	突撃ダメージ減少	↓
SR	山本勘助	武田	啄木鳥戦法	効果時間延長	↑
ST	上杉謙信	上杉	轟駆け	突撃ダメージ減少	↓
SR	甘粕景持	上杉	龍の如く	効果時間短縮	↓

レア	武将名	勢力	計略名	調整内容	調整方向
SR	上杉謙信	上杉	毘天の化身	効果時間短縮 兵力回復減少	↓
SR	加藤段蔵	上杉	忍法闇駆け	効果時間短縮	↓
SR	長尾政景	上杉	宿業の陣	効果時間短縮	↓
R	斎藤朝信	上杉	鍾馗の銃弾	射程距離短縮 武力上昇値減少	↓
UC	絶姫	上杉	封印の術	効果範囲縮小	↓
R	朝比奈泰朝	今川	精鋭突撃術	突撃ダメージ減少	↓
UC	関口氏広	今川	誘導の術	効果時間延長	↑
R	足利義輝	他	秘剣一之太刀	効果範囲縮小 ダメージ値減少	↓
SR	上泉信綱	他	奥義乃太刀	溜め時間短縮 効果時間短縮	↑
R	北畠具教	他	秘剣一之太刀	効果範囲縮小 ダメージ値減少	↓
SR	斎藤道三	他	蝮の毒牙	ダメージ値減少	↓
C	諏訪頼重	他	撹乱の術	統率低下値減少	↓
SR	長野業正	他	老虎の奇手	効果範囲縮小 効果時間短縮	↓
R	三好長慶	他	混沌の匣	効果範囲縮小	↓

戦国はみだし版

【計略変更補足】計略自体の性能変更ではないが、いくつかの計略で使用した際のカットインムービーが新しいものに切り替わったものがある。女性武将の計略カットインが多く変更されているようだ。華やかな演出になっているのでカードを持っている人はぜひ試してみよう!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2010-2011

レアカードをFCアルカディアが大予想!!

『10-11』で登場するレアカードの全カテゴリーが判明! そこで今月は、集めたカードを積んだ高さがフジヤマ級になるほど遊び倒した本誌執筆陣「FCアルカディア」が、公開に先立ちレアカード化される選手を大胆予想してみたぞ!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2010-2011
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2011年冬稼働予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

『10-11』レアカードのカテゴリは現在11!

来たる『10-11』バージョンで登場するレアカードのカテゴリーは、なんと全部で11種類もあることが明らかに。現バージョンは国籍にフォーカスしたナショナルスーパースターズが初登場したことで話題となったが、新バージョンではゴールキーパーを除く各ポジションごとに細かくカテゴリーが作られているのが大きな特徴。DFがCBとSBの2種類に分けて登場するのをはじめ、MFはDM、CM、OMの3種類に、そしてFWはCFとSS、SAというように実にきめ細かく分類されているのだ!

World-Class GK 枚数 3

ブッフォンは無いと大胆予想! まぁチームが無いからね……。カシージャスはいつも通り当確として、マルセイユからマンダンダがあったりしそう。同じフランス国籍のロリスに押し出されそうだが……。



World-Class CB 枚数 3

バルセロナのピケ、チームのキャプテンとしても奮闘したマンチェスター・Uのビディッチ、不動のレギュラーとして7年ぶりの優勝に貢献したミランのチアゴ・シウバの3名が有力。レアの新旧交代がありそう。



World-Class SB 枚数 3

D・アウベス、クラブでもドイツ代表でも不動のレギュラーであるラーム、そしてベンフィカで大活躍を見せたコエントランの3人で鉄板と見る。マイコン、A.コールあたりは今回は厳しいかも?



World-Class DM 枚数 3

バルセロナのブスケッツが筆頭候補か。それ以外では所属クラブの好成績を支えたガットゥーゾが選出されるかも。あるいは、アーセナルのソングや、ケディラあたりが抜擢されるサプライズ人事(?)があるかも。



World-Class CM 枚数 3

シャビのほかシャビ・アロンソ、アーセナルのセスク、そしてドルトムントで大ブレイクしたヌリ・シャヒンあたりか。例年通りの活躍ができなかったジェラード、ランパードといった常連組は、見送りとなるのでは。



World-Class OM 枚数 3

今回追加されるCSKAモスクワとドルトムントの中心選手、本田と香川はともに攻撃的なMF。ビッククラブのトップ下で目立つ選手は少ないし(スナイデルぐらい?)、日本人のレア化にかなり期待できそう!



World-Class SA 枚数 3

C.ロナウドさんは当確だと思うが、それに続く選手となると予想が難しい。過去にジェラードがサイドの選手としてレア化されているので、フォーメーション上の位置がサイドなら多くの選手に可能性あり!?



World-Class SS 枚数 3

いわゆるセカンドトップと呼ばれる位置の選手が対象のカテゴリー。サントスの新星ネイマール、04-05以来の登場となるカッサーノ(サンプドリア)、あとは神の手スアレス(リバプール)あたりのレア化に期待。



World-Class CF 枚数 3

World-ClassSSが創設された影響で1トップを務める選手や純粋な点取り屋が選出されそう。個人的には国籍の関係で前作ではレアに選ばれなかったマイナー国のストライカーを光り輝かせてほしい。



Most Valuable Player 枚数 1

順当ならメッシだけど、MVPはぶっちゃけシャビでしょう。システム的にもそろそろ中盤がクローズアップされてもいいころだし。『09-10』のフォルランのようなサプライズは無さそうだが……?



All Time Legends 枚数 ?

今季引退したスコールズとG・ネビルは当確と予想。そして今回のイメージカラーであるオレンジから連想すると、当然元大宮のバルテズ、清水のジョルジーニョあたりでしょう! オランダ勢はおらんだ。



FCアルカディア日記 1
「10-11」でスペシャル(黒)カード扱いになる日本代表。こちらも他のカードと同様、現実のサッカーシーンの活躍にあわせた選手がカード化される予定。2010年のアジアカップや、ここ最近の日本代表の試合にそのヒントが隠されているかも? とりあえず自分は日本代表の守護神として定着したあのゴールキーパーの"どや顔"が「WCCF」で見たい!(マンモス丸谷)

『09-10』の定型システムを大紹介!!

今月は『09-10』で定番になっているフォーメーションがなぜ強いのかを解析。現在のアーケードで勝てるチームを作る際の参考にしてほしい。恒例の選手使用感はポテンシャルの高いスペイン人選手がそろうバレンシアをピックアップ!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2010年12月２日稼働）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

現在『WCCF』の対戦で主流になっているのがFWを中央に並べる“縦置き”による中央突破で、次いで3トップでワイドに攻める戦法。最終ラインはこの二つに対抗できるものがチョイスされるため、必然的に下図で紹介しているようなフォーメーションが多く使われている（↓のものより守備を重視した4-3-1-1-1も人気）。この布陣はたしかに汎用性が高く大崩れしづらいが、勝ちを積み重ねていくにはチームスタイルを状況に応じて切り替えることが必須。最低でもゴール前を固める戦術、パス回しを活性化させる戦術、FWの得点力をアップさせるチームスタイルは用意しておきたい。また本作は連繋の良さがボール回しの繋がりやすさに大きく影響するので、選手間の連携にも注意を払ってチームを育成しよう。



「縦置き」のFWでこぼれ球を拾え

本作ではFWを中央に2枚縦に並べることでDFを抜き去る確率が飛躍的にアップする。また突破できなかったとしても、ボールを持っていないほうのFWが即座にカバーに入りボールをすぐに取り返せる可能性が高い。ペナルティエリア内での縦置き2枚はほぼ欠点の無い布陣といえる。

攻撃型SBが強力状況に応じて前後せよ

マイコンやD.アウベスのような攻撃の意識が高くスピードのある選手のドリブル突破は得点パターンの一つになりえる。もともとはSBという役割の選手なため、守備を固めたい時はDMのいる位置あたりまで下げればウイングバックやボランチとしても機能する。状況に応じて使い分けたい。

球離れの良い選手で攻守を切り替え

前線と最終ラインに割く人数の関係上、中盤の選手の数は少なくなってしまうが、運動量が多く連繋のいい選手を起用すればほぼ問題は解決する。ボールを奪った際、次のプレイにドリブルよりもパスを多用するタイプだと前線へボールが渡りやすくなり、より多くのチャンスを演出できる。

フォアリベロで中央突破を阻止せよ

相手チームの縦置きを封じるには最終ラインの手前にフォアリベロ的な役割をこなせる選手を置くのが現在の定石。フィードがうまくそこそこスピードもあるDFか、守備力が高く接触プレイに強いボランチなど、守備力とその後の展開（パス）で役立つ人材を置くのが無難か。

守備ブロックはフラット4。連携にも気を使おう

縦置きによる中央突破も怖いが、C.ロナウドやメッシなどのメガクラッキによる超絶サイド突破も脅威。よってSBの守備力も重要。連携線が繋がっていないとパス回しがぎこちなくなりピンチに陥ることがあるため、能力のバランスに加え、ある程度連繋を考慮したコンビを起用したい。

FCアルカディア日記2 自分で操作することができないデータ対戦では上記のような尖った布陣をややマイルドにしたほうが勝ちやすいかも。具体的にはSHを少し下げて中盤を厚くし、攻守両面で役立つチームスタイル（フィールド支配、フォアザチーム、ファイティングスピリッツ、ディフェンスダイナモなど）にしてデータ対戦へと送り出すのがよさそうだ。（マンモス丸谷）

Valencia CF バレンシア

TEAM DATA

基本フォーメーション　4－2－3－1



ワールドクラスの攻撃陣を持つ メスタージャの一等星

GKにベテランのセサル、センターバックとピボーテ（ボランチ）をこなすマルチェナ、司令塔のダビド・シルバ、そしてエースストライカーのビジャとセンターラインに実力者がズラリとそろう。さらに、左サイドから切り込むパワフルなドリブル突破とシュート力が魅力のマタ、巨漢のジギッチ、クロスボール職人的な存在のパブロ・エルナンデスと、攻撃陣はいずれもクセ者ぞろいでプレイしていて実に面白い。



全選手中でも屈指の決定力を持っているビジャ。独力で試合を決められる、まさに前線のマタドールだ。

U-5ならだれを登録する……？

スペシャル（黒）カードの選手が三人しか居ない状態なので、残り2枠を有力選手の補強に充当できるのは大きなメリット。攻撃陣をさらに手厚くするなら、ビジャとの連携がいいF.トーレスはぜひとも加えておきたいところ。

もう一枚はスタミナが豊富で守備力に長けたMFや、選手層が手薄な感のあるサイドバックを補強するために使いたい。スペインつながりでいくなら、ブスケッツやセルヒオ・ラモスあたりを補充するのが手堅いだろう。

RE	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	セサル・サンチェス	Tスタイル	シュートセービング	6	19	12	16	10	11	74
RE	アレクシス・ルアーノ	Tスタイル	ディフェンススピリッツ	10	17	12	18	14	15	86
RE	アンヘル・デアルベルト	Tスタイル	マンマーク	9	17	14	16	13	14	83
RE	カルロス・マルチェナ	Tスタイル	ミックスパスワーク	12	16	16	15	13	15	87
RE	ジェレミー・マテュー	Tスタイル	プレースキック重視(FK)	13	12	13	17	14	14	83
RE	ミゲウ	Tスタイル	サイドエリア支配	12	13	12	15	17	16	85
RE	ブルーノ・サルトル	Tスタイル	アンチスピードスター	12	11	14	14	15	16	82
RE	エベル・バネガ	Tスタイル	ゲームメイク	14	10	17	13	15	16	85

セサル・サンチェス
使用感　飛び出すときのスピードがかなり遅いので、一見すると使いにくそうな印象を受ける。だが、飛び出しながらでも至近距離からのシュートをブロックしてしまう反射神経の鋭さと、ミドルシュートを滅多に決めさせることのない安定したセービング技術はかなりのハイレベル。ベテランの割には能力成長も比較的早いタイプで、ハイボールの処理も無難にこなせるので安心して起用できる。
備考　あまり知られていない感があるが、PK戦もなかなか強い。取材中もレアカードのゴールキーパーが居る相手チームに対しても互角以上にわたり合ってくれた。ぜひお試しあれ。

アレクシス・ルアーノ
使用感　相手のボールホルダーに勢いよく飛び込んでスライディングタックルやインターセプトを狙ったり、あるいは前線に居る味方のフォワードめがけて超ロングボールを放つなど、攻守両面で思い切ったプレイをするのがこの選手の持ち味。フォアチェックがハマってボールを奪ったときには、味方のカウンターアタックを演出する一方、一発で相手に抜かれるケースが散見されるのが玉にキズ。
備考　ボール奪取力に優れるがボールキープはかなり苦手。奪ったボールをすぐ相手に取り返されしまうことがしばしばあるので、使用時はカバー役の相方を必ず一枚用意したい。

アンヘル・デアルベルト
使用感　一度捕まえた相手選手に対して、非常に近い間合いを保ったままましつこくマーキングを敢行する。ボールホルダーに対してはもちろん、オフザボールの場面で動き回るタイプの相手にもピタリと密着マークができるのが最大のセールスポイントだ。パワー値が16とはとても思えないほど、接触プレイにもかなりの強さを発揮し、連携面でも特にマテューとは息の合ったコンビネーションを見せる。
備考　相手をしつこく追いかけるためスタミナの消費がかなり早く、蓄積疲労の無い状態でも90分間持たせるのは困難。リードを奪った後に投入する逃げ切り要因として使おう。

カルロス・マルチェナ
使用感　一対一の守備もカバーリングの能力にも優れ、積極的にフォアチェックを仕掛けてボールを奪っては、フリーの味方に正確なフィードを送りカウンターアタックを演出してくれる。常に高めのポジションを取るように動き、またボランチで使っても十分に機能する。中盤ではショートパスを中心にゲームを組み立て、敵陣バイタルエリア付近に侵入すると意表を突いたスルーパスを出すこともある。
備考　DFとしては破格のパス精度を誇るが、ボールが足元から離れやすいタイプなのでバイタルエリアで相手に奪われるリスクがつきまとう。ボールを持ち過ぎないように注意したい。

ジェレミー・マテュー
使用感　足はそれほど速くないが、積極的に味方のボールホルダーを追い越してオーバーラップを仕掛けるタイプの左サイドバック。ドリブルはそれほど得意ではなく、クロスを蹴る場面まで持ち込めるケースは少ないが、その代わり中央にカットインしてからスルーパスを出して味方をアシストする能力を持つ。一対一の守備対応もまずまずだが、攻撃参加後の帰陣が遅れるケースがあるのが懸念材料だ。
備考　チームスタイルのプレイスキック重視は、コーナーキック時に発動させてもほとんど効果が無いもよう。発動させるのは弾丸ライナーを蹴ることができる直接FKのときだけでいいだろう。

ミゲウ
使用感　以前はひんぱんにタッチライン際を攻め上がるほん放なプレイをする印象が強かったが、今回のバージョンでは攻撃参加するケースがかなり減った感がある。試合中にボールを受ける機会が少なくなった分、守備のバランスを意識したポジショニングを取る動きを優先するようになったようだ。ドリブルでもフリーランニングでもスピードも速く、試合中にスタミナ切れを起こしにくいのも長所だ。
備考　上がる頻度は減ったものの、ここぞという場面になると思い切ってオーバーラップを仕掛ける。そのムダの少ない動きには並々ならぬインテリジェンスの高さを感じさせる。

ブルーノ・サルトル
使用感　精力的なフリーランニングで、攻守両面において味方をサポートしてくれるのが魅力のサイドバック。サイドを深くえぐれば鋭いクロスボールを蹴り、また足が意外と速いのでオーバーラップ後にボールを取られてもすぐに戻ってスペースを埋めてくれる。短所は一対一になったときの守備の安定感がもう一つで、特に接触プレイでは相手に競り負けて抜かれてしまうケースが非常に多いことだ。
備考　カードの裏面を見ると左サイドの専門家のような印象を受けるが、右サイドバックとして使っても機能する。相手のウイングが居るサイドの対面にぶつける形で配置するといい。

エベル・バネガ
使用感　スルーパスやシャレた浮き球のパスなどはほとんど使わないが、前線で待つ味方の足元へ正確につなぐショートパスの精度がズバ抜けて高い。ミドルシュートは不得手だが、味方のクロスに合わせて放つボレーシュートはしっかりゴールの枠内へと飛ばすことができる。守備意識も非常に高く、ときどき高い位置でボールを奪ってショートカウンターを演出してくれるのもストロングポイントだ。
備考　守備も積極的に行なうが、ボール奪取力はそれほど高くはないのでワンボランチだと厳しい。ショートパスのスキルが最大限に生かせるトップ下がベストポジションだろう。

FCアルカディア日記3
「10-11」では試合画面右上のフォーメーション図に、特定のチームスタイルや連携が発動すると選手間が白線でつながるなどのエフェクトが掛かる。複数選手間での連携エフェクトもある模様で非常に楽しそう!（名波シュン）

メイン担当



たてしゅの私見

マルチな才能だからマルチェナなのです！

ディフェンダーが本職でありながら、チームスタイルがミックスパスワークという変わった設定になっているマルチェナ。守備能力が高いことはよく知られているが、現バージョンではパスワークの使い手であることが示すように、長短のパスを織り交ぜて自陣からでも攻撃を組み立てられる能力が高く、ミスパスが非常に少ない。ボールコントロールがやや雑なのが少々気になるが、これだけマルチな能力を持った選手を使わないのは、宝の持ち腐れといえよう！



本職のディフェンスをしっかりとこなし、なおかつパスセンスも非凡。まだ使ったことがない人はぜひ一度お試しあれ！

○○ッチにハズレなし!?



マンモス丸谷の私見

欠点が魅力に変わる大器晩成タイプ

ポスト系のチームスタイルを持つパワー系のFWは本作ではパサーとしても優秀。このアルカディア編集部のセオリーに従いジギッチを使えばパスが通りまくるぜ！

と思ったらジギッチさん、トラップ＆ファーストタッチが絶望的に下手。序盤はまるで使いものになりませんでした。しかし個人能力を覚醒させるとどうでしょう、大きなトラップが弱点ではなくマーカーを振り切る武器に進化。キープ力が上がって一流クラスのポストプレイヤー＆パサーへと成長しましたとさ。



個人＆特殊能力が覚醒に近づくと棒立ち状態で相手をふき飛ばしたり、ドリブルでヌルッとマークを外すようになる。成長を待つ価値ありだ。

シルバーコレクター



名波シュンの私見

ビジャって色んな相思相愛があるのね

本作中最高峰の能力を持つビジャの相棒といえばF・トーレスだけど、シルバとの相性も最高峰。トーレスのように高さはないものの、最高峰のテクニックに加えシュート力も併せ持つ彼は、むしろトーレスより使いやすいかもしれない。

特に「U-5R」デッキの場合、どんなチームにでもサブにこのセットを置いておくことで、スーパーサブとしてほぼ機能しきるといっても過言ではない。ブラジルチームにこの二人が後半から出て来たら、「ミもフタもねぇ」とか言われそうだけど！



ファンタジスタとしてほぼ最高峰の能力を持つシルバ。スタミナではは同ポジションのイニエスタに譲るがその実力に疑いの余地はない。

RE	パブロ・エルナンデス	Tスタイル	プルバック重視	Off	15	Def	9	Tec	17	Pow	11	Spe	17	Sta	15	To.	84

使用感　スキルにも書かれているように、右サイドをえぐってから繰り出すクロスボールの質が実に素晴らしい。特にマイナス方向に向けて蹴る低弾道のボールは球速がかなり出るため、相手のGKが直接キャッチすることはまず不可能なので必殺の武器となる。ただ、問題なのはクロスを蹴る前のドリブルで相手を抜けずにボールを失うケースが多いことと、守備面ではほとんど貢献が期待できないことだ。

備考　チームスタイルのプルバック重視を発動させるとボールの受けかたが格段によくなる印象。右のウイングや、相手の居ないスペースに配置してクロスを蹴るのに専念させるといい。

RE	ホアキン・サンチェス	Tスタイル	パワーボールキープ	Off	16	Def	8	Tec	17	Pow	15	Spe	17	Sta	14	To.	87

使用感　ドリブル中でもフリーランニングでも、右サイドのタッチライン際から一気にカットインして中央へひんぱんに走り込むその動きは実に個性的。ペナルティエリア内から放つ右足のシュートは決定力が高く、またサイドに開けばいろいろな球種のクロスボールを繰り出して味方のゴールをアシストするのも得意としている。動き回るあまり、スタミナがあっという間に尽きてしまうのが最大の弱点だ。

備考　個人能力が成長していない段階では、サイド攻撃を指示しても中央に向かって動いてしまうこともしばしば。その奔放さはフリーロール型の選手も顔負け（？）のレベルだ。

RE	ヘドビゲス・マドゥーロ	Tスタイル	フォアリベロディフェンス	Off	10	Def	16	Tec	13	Pow	17	Spe	13	Sta	13	To.	82

使用感　相手に容易に裏を取らせないポジショニングに優れ、一対一になってもしっかり対応できる守備力の高さが魅力。少ないボールタッチで味方にパスをさばき、チャンスと見るや中盤の高い位置にまで上がってスルーパスを出すクレバーさも合わせ持ち、中盤の底でもリベロでもそん色なくこなせるのも大きな魅力だ。スタミナの消費が早く、90分間スタミナが持続しないのが唯一のウィークポイントだ。

備考　チームスタイルのフォアリベロディフェンスは、CBを縦に2枚並べてマドゥーロを上側に置くことで発動する。縦にFWを並べてくる相手の攻撃を封じるときの切り札に使おう！

SP	ダビド・シルバ	Tスタイル	ファンタジーア	Off	16	Def	9	Tec	18	Pow	11	Spe	18	Sta	14	To.	86

使用感　体を左右に振りながら相手ディフェンス陣のギャップを突き、バイタルエリアに切り込むドリブルの破壊力がとにかくすごい。ショートパスの球速がかなり速く、途中で相手にカットされにくいのも大きなメリットだ。守備意識も非常に高く、近くに来た相手ボールホルダーをしつこく追いかけてくれるので実にありがたいが、その分試合中にスタミナ切れを起こすケースがかなり多くなる印象だ。

備考　左サイドハーフでも機能するが、高いパス能力と得点力を最大限に生かせるトップ下がやはりベストポジション。連携のいいビジャとパス交換がしやすい距離に置いて使いたい。

SP	ファン・マヌエル・マタ	Tスタイル	ゴールハンティング	Off	17	Def	8	Tec	16	Pow	13	Spe	18	Sta	15	To.	87

使用感　左サイドから加速しながら中央に切り込むカットインの動きを好む。ファーストタッチで相手のマークを外す技術に優れ、左足でのシュートの決定力も非常に高い。また、トップ下で使えばスルーパスを出して味方をアシストしたり、クロスボールに飛び込んでダイレクトシュートを狙う動きも積極的に見せてくれる。ディフェンス時には相手ボールホルダーを一生懸命追いかけてくれるのも好印象だ。

備考　守備意識が高いので低い位置でも使いたくなるところだが、サイドハーフだとどういうわけか試合中に消えてしまうことが多くなる印象。中盤で使うなら高めの位置で使おう。

RE	ミクー	Tスタイル	シュート重視	Off	16	Def	5	Tec	14	Pow	13	Spe	15	Sta	12	To.	75

使用感　ボールを持って前を向いたら、相手ゴールに向かってひたすら猪突猛進を繰り返す生粋のストライカー。見た目以上にドリブルのスピードがあり、ヘディングおよび左足からパンチ力のあるシュートを繰り出せるのが持ち味だ。ただ、ゴールを奪うことに専念するあまり味方にパスをほとんど出さず、たまにパスを出したときでも精度がかなり低いためアシスト面ではまったくと言っていいほど計算できない。

備考　ショートパスだけでなく、ウイングに配置してもクロスボールをなかなか蹴らずにボールを持ち過ぎてしまうことが多い。使うならフィニッシャー役に専念させるようにしたい。

SP	ダビド・ビジャ	Tスタイル	ペナルティエリア支配	Off	20	Def	6	Tec	17	Pow	14	Spe	18	Sta	15	To.	90

使用感　足でも頭でも高い決定力を持つシュートのうまさは言わずもがな、味方のパスを引き出すポジショニングとルーズボールに反応する速さがとにかくズバ抜けている。ドリブルのキレ味も抜群で、ウイングで起用しても十分に活躍できる。しかも、相手が並みのゴールキーパーであればミドルシュートもビシビシ決めてしまうのでこれといった穴がない。黒カードFWとしては間違いなく最強レベルであろう。

備考　取材時にはたった1試合消化しただけでチームスタイルがBランクになり、ダビド・シルバとはわずか15試合ほどで黄金連携が完成。このコンビはもはや手が付けられない！

RE	ニコラ・ジギッチ	Tスタイル	センターポスト	Off	17	Def	5	Tec	11	Pow	20	Spe	8	Sta	11	To.	72

使用感　長身を生かしたヘディングシュートが十八番で、特に味方のコーナーキックに合わせて放つヘッドを大の得意としている。ボレーシュートでもまずまずの決定力を持つが、個人能力がある程度成長するまでは相手GKの正面を突いてしまうケースも散見された。スピードが無いのでドリブルで相手をかわすことはほとんどできないが、ときどきキレのあるフェイントで相手をおびやかすこともある。

備考　動作が鈍いせいで気づきにくいが、実は味方のパスに反応する動き出し自体は比較的早い。また、ディフェンス時には積極的にプレスバックしてくれるのも隠れた魅力だ。

FCアルカディア日記4　ここ数年、バレンシアの顔といえばビジャだった。昨シーズンからバルセロナに移り大活躍しているのは周知の通りだが、本作でもその能力は健在。高さは無いが、それを差し引いても本作ナンバーワンFWといえるかもしれない。それに続くのは同胞のF・トーレスか。つまり連携も良いこの二人が2トップを組むと……。（名波シュン）

気になるアレコレを聞いてみた!! 突撃開発者インタビュー

稼働時期が迫った『鉄拳タッグトーナメント2（以下、TTT2）』。開発も佳境という夏の盛りに、原田&米盛両ディレクターへのインタビューを敢行！　再三のダッシュ風の甲斐あって、新情報盛りだくさんでお届け！

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2011年秋予定
■使用基板：SYSTEM369



新要素について好き勝手聞いてきました！

聞き手：ハメコ。／KEN

原田氏&米盛氏 スペシャルインタビュー

プレイヤーすべてを幸せにする革新された ネットワーク要素

――『TTT2』ではネットワーク関連のシステムにも大幅な手が加わっている、と聞きました。まずはその辺りからうかがっていきたいのですが。

米盛祐一氏（以下米盛、敬称略）　今作では"チーム"システムの根本的な部分を変えています。『鉄拳6BR』では、正直に言っちゃうとチームレベル13まで上げた場合に……。

原田勝弘氏（以下原田、敬称略）　キープする以外に、できることが無いんだよね（笑）。

――……はい（笑）。

米盛　今回はやることが無くならないように、まず"チームレベル"の仕組みを変更しました。今までのように相対的な評価で上下する形ではなく、チームポイントをためればためるほどレベルが上がっていきます。なので、やり込んでいるチームはそれだけほかを引き離せるんです。

――なるほど、それなら『鉄拳6BR』よりもチームポイント自体に重みが出てきますね。

米盛　チームに関して今回重視したのは、「チームに貢献している気分を味わいやすい」ということなんです。『鉄拳6BR』の場合は少しでも気を許すとレベルを落とされる、これはいわばネガティフな仕組みだったので、今回は継続的にポイントをためていける、ポジティブであるがゆえの楽しさを出せたら、と考えています。また、低レベルの場合チームの総員は30人までに制限されているんですが、レベルが上がるにつれてキャップが外れていき、どんどんメンバーを増やせるようにもなっています。巨大なチームを作りたい、と思ったときには、もしかしたら他チームとの合流、合併といったことが行なわれるかもしれません。



チームトライアルではビンゴのカードのようなパネルが表示される模様。また、自由自在なカスタマイズが可能な半面、キャラがだれなのか分かりにくかった点が、フェイスアイコン表示で解消されている。

――MMORPGみたいですね（笑）。では次に、チームトライアルについて。こちらも変更が加わったそうですが。

米盛　はい。今までのチームトライアルでは、チームに属する人がトライアルを受け、その結果に応じて成否が決まる、いわば個人戦でした。ですが今回は、チームに対してトライアルパネルが配られ、複数あるトライアルをみんなで協力してクリアする、といったものに変わります。

原田　自分が頑張らなくてもだれか

今作でのネットワーク関連追加&変更要素まとめ

●チーム
『鉄拳6BR』と違い、チームポイントをためればためるほどレベルが上昇していくように。また、レベルに応じてチームメンバー数の上限などが変化するようになった。

●チームトライアル
個人で請け負い、達成を目指するという『鉄拳6BR』での仕様から変更が加わった。『TTT2』では、チームメンバー全員で協力しながらクリアを目指す形になっている。

●メダル
『TTT2』では、メダル獲得時の報酬がパワーアップするとのことだが……!?

●ジャックポット
お店ごとにジャックポットカウンターが用意され、これがたまるとそのお店はジャックポット状態となる。ジャックポット中は試合後に抽選がされ、当選すれば大量のGをゲットできる。なお、見事ジャックポットに当選すると、称号の贈与やライブモニターでの表示などがされるようだ。

●賞金首
ランキング上位のチームからランダムで賞金首が選ばれ、それ以外のプレイヤーと賞金を巡って闘う。勝敗で賞金額が増減、期間終了時には、期間中の試合数と獲得賞金額に応じて報酬が与えられるとのこと。

●段位システム
一枚のカードにすべてのキャラクターの段位が保存される。ポイント増減の基準になる段位は、タッグ内での段位が高い側のキャラとなる模様。



鉄拳シリーズ プロジェクトディレクター
原田 勝弘氏

鉄拳シリーズを統括するチーフプロデューサー兼プロジェクトディレクター。最新情報から開発こぼれ話までが明かされる氏のtwitterは「Harada_TEKKEN」で検索！

鉄拳シリーズ ゲームディレクター
米盛 祐一氏

『鉄拳タッグトーナメント2』でゲームディレクターを務める開発のキーマン。12年前の『鉄拳タッグトーナメント』よりプロジェクトに加わったため、今作にかける思い入れは人一倍なのだとか。



がやってくれるだろ、という他力本願な感じでも大丈夫（笑）。

――協力できる、というのはコミュニティの盛り上げにも効果がありそうですね。そういえば、報酬はどうなるのでしょう？　今まではチームポイントとGのみでしたが。

米盛　今回はカスタマイズアイテムなども絡めるつもりです。今作も数多くのアイテムを用意したので、喜ばれそうなものから選びたいなと。

――報酬といえば、ジャックポットという新要素が導入されるようですが、これはどういったものでしょう？

米盛　カジノのジャックポットを想像してください。画面下にお店ごとに管理された小さいカウンターが用意されていて、だれかがプレイするたびにGがたまっていきます。一定の金額がたまるとそのお店がジャックポット状態になり、そこでプレイすると抽選が開始、当選すれば大量のGを獲得できるという仕組みです。

原田　一度ジャックポットが発生すると休息期間があるから、「このお店はもう出ちゃったから次はこの店に行ってみよう」ということもあるかも。

――では、もう一つの新要素、賞金首はどういうものになるのでしょう？

米盛　店舗ランキングの上位チームから抽選で賞金首が選ばれ、そのチームの人は全員が追われる立場になります。賞金首には賞金額となるポイントが割り振られ、負けると一定のポイント失い、賞金額が減ります。逆に勝てばポイントが増えて賞金額もどんどん上がっていきます。開催期間は決まっていて、最終的に期間中に対戦した試合数と賞金額に応じてご褒美を、逆に賞金稼ぎたちは賞金首からどれだけ賞金を奪ったかでポイントを獲得でき、その量によってGやチームポイントを獲得できるという仕組みです。

原田　重要なのが、ルーレットと同様ジャックポットや賞金首も"全員が幸せなシステム"ということ。賞金首っていう名称をネガティブにとらえる人は居るかもしれないけど、プレイヤーポイントやGに関しては全部ポジティブになっていて、あくまでも対戦促進を狙っているわけです。



今作ではライブモニターの機能も大幅に強化されている。他国のランキングを閲覧できるほか、ここからそのプレイヤーのリプレイに飛べるなど、操作＆検索性が大きく向上しているようだ。

どうなる？　注目の段位システムとグローバルなゴーストバトル

――今作ではプレイヤーデータを一枚のカードで管理するようですが、段位システムはどうなるのでしょう。

米盛　段位システムは開発内でもかなり議論しまして、案としてはキャラごとの段位、タッグの組み合わせごとの段位、プレイヤー段位など様々出たんですが、最終的には"キャラごとの段位"に落ち着きました。

原田　選択肢を与えられると、「あれ、タッグごとの段位の方がいいんじゃない？」などいろいろ意見が出ると思うんだけど、一回冷静になってディスカッションしてみてほしい。キャラごとの段位以外は全部ダメなところがあるって分かるから（笑）。

米盛　例えば、タッグ段位だと組み合わせ自体が多いせいで大抵の組み合わせが入門生のままになってしまうとか、プレイヤー段位にすると使っていないキャラでも鉄拳王になってしまうなど、多くの問題が生じるんです。また、「このキャラの段位をもう少し上げたい」という気持ちはプレイモチベーションにつながるので、やはりキャラ別の段位がいいかなと。

原田　みんなプレイヤー段位に憧れるのは分かるけど、一部の組み合わせだけやった方が強いのか、平均的に使える方がいいのかなど、何をもってプレイヤーの段位かという問題もある。ベクトルがずれてしまうんです。

――なるほど。段位ポイントの増減は何を基準にされているのですか？

米盛　例えばヘイハチを使うと鉄拳王クラス、という人は相方がだれでもそこそこ強いはずですよね。なので、タッグの中で段位が高いキャラクターを判定基準としながら、"相手との段位が近いとポイントが上下しやすい"という今まで通りの仕組みを当てはめ、さらに調整を加えた形となっています。そのため、片方の段位さえ近ければ、段位の離れた相方にもちゃんとポイントが入ります。

――安心しました（笑）。では次にゴーストについて。海外のゴーストとも闘える、とのことですが――

米盛　まず、『TTT2』最大の特徴として、アジア、オセアニアの稼働地域にも"国内と同様のネットワークシステム"を構築し、これをそのままリンクします。稼働時期の問題があるのでランキングは国別に管理しますが、このおかげで日本から韓国のリプレイやランキングを見たり、またその逆も可能になるんです。

原田　稼働する地域は韓国、中国、フィリピン、ニュージーランド、オーストラリア、インドネシアにシンガポール、タイなど。ネットワークのテストがうまくいきそうなところはなるべくやるつもりで動いてます。

米盛　で、お話のゴーストなんですが、イベントの一環として"今月は韓国のゴーストが続々登場"といったことをやるつもりです。逆に、その間ほかの国ではメイドインジャパンのゴースト祭りになる、みたいな。今までもTEKKEN-NETで調べれば「俺のゴーストはどうやら九州で強いらしい」、なんていうちょっとした楽しみ方があったと思うんですが……。

――『TTT2』では「俺のゴースト、韓国で2勝して帰ってきた！」という風になるわけですね（笑）。

新キャラクター、どんな感じ？ 参戦理由とコンセプトを徹底解剖

――追加された新キャラクターについてうかがいます。まず、各キャラの参戦理由についてお教え下さい。

米盛　まず風間準ですが、海外からの要望が非常に大きかったことがポイントになりました。

原田　それこそ「復活させてくれ！」というスパムをもらうくらい（笑）。でも日本からの声はそう大きくはなかったんですよね。『鉄拳2 Ver.α』のハメの影響なのかな（笑）？　別に準のせいでVer.βが出たわけじゃないのに（笑）。それは置いといて次はトゥルーオーガだね。……何で？

米盛　何で僕に聞くんですか（笑）？……そうですね、炎が吐かせたかった（笑）。あとタッグといえばやはりオーガ、しかもどうせ作るならデカいヤツだろうと。後は、今の技術ならオーガの右手の蛇がちゃんと作れる、ということも理由です。

――純粋に作りたかった、というのが復活原理になっているわけですね。

原田　それもあるし、オーガやパンダ、クマなど見た目のインパクトが強いキャラは、やっぱり反応してくれる人が多いんですよ。

――仁八の登場にはどんな理由があるのでしょうか？　確か、PS3版『鉄拳5DR』では使えましたよね。

米盛　そうですね、家庭用でしか使用できなかったキャラクターなので、今作ではアーケード向けに進化したプレイアブルな仁八を見せたい、と考えました。

――新キャラかどうか微妙ですがジェイシーは……。

原田　ばれているとは思いますが、○○○○です（笑）。一応設定としては「友達に子供に人気の女子プロレスラーが居るんだけど、いろいろあって入院しちゃったから代わりにマスクを被っている」という（笑）。

――バイトじゃないですか（笑）。

原田　なぜそうなったかというと、実は○○○○って使用率はそんなに低くないんだけど、いわゆるキャラ人気があまり高くないんです。いつまでたっても垢抜けないからかなあ。今までもいろんなトライがあって、例えば『鉄拳4』のときはメガネかけさせたんだけど、結局ダメで。

米盛　登場＆勝利の演出時のセリフも少し暗いですし。

原田　ほかの女性キャラには熱狂的なファンが居るんだけど、○○○○は普段全くフィードバックが無いんです。文句は言われないし好きとも言われない、かなりまずい状態で（笑）。なので毎回テコ入れしなきゃいけない、というのがあって、今作はお祭りだからタッグっぽくアレンジしてみました、というわけです。

米盛　マスクを被ったことによって、登場シーンや勝ちゼリフも今までより強気で活発な雰囲気を出せたので、以前よりは明るいキャラになったかなと。安心してほしいのが、ちゃんとカスタマイズはできるということです。マスクは外せます（笑）。

――それは従来のファンも安心ですね（笑）。では次に、各キャラのコンセプトについて。ジェイシーは……。

米盛　元々の良い部分は残しつつ、プロレス的な技を多く組み込みました。空中コンボを構成する技も変化するので、コンボの見た目の印象も結構変わってくるかと思います。

――では次に仁八をお願いします。

米盛　だれでも使える三島家、というところを意識しています。

――風神拳も[illegible]で出せますしね。

米盛　いまいちコマンドに慣れなかったプレイヤーでも、憧れの三島家の技を出せるようになっているんです。あと、『鉄拳5』シリーズで登場した際に使った火の玉攻撃は、今作ではバウンドコンボが可能な追撃としても使えるようになっています。

――火の玉、使えるんですね。では、オーガはどうでしょう。

米盛　基本コンセプトは前作と同様、いろいろなキャラの技を吸い取ったという形ですが、そこにオーガ流のアレンジが加わっているほか、長大な右手を駆使した技も持っています。特性とは違いますが、技を出している間も右腕がくねくね動いていたり、殴られた瞬間だけ右手が慣性に任せてビローンと伸びるなど、くだらないところにこだわりました（笑）。

――とにかく腕重視と（笑）。では最後に準についてお願いします。

米盛　「風間流古武術って元々はこういう感じだろう」、というところがキーになっています。

原田　同じ風間流古武術の飛鳥はもう完成した感があるし、準はまた別方向の動きになっているよね。

米盛　そうですね。風間流古武術の基本技は残しつつ、特殊な部分、具体的にいうと"舞うような動き"をメインに組み込んでいます。

原田　しっかり動きを見てくれる相手には強いけど、おかまいなしに攻撃してくる人には弱いかもしれない。

米盛　あえてクセがあるキャラクターとして作っていますね。





炎が吐かせたかった（笑）、あとタッグといえば オーガ、しかもどうせ作るならデカいヤツ

『TEKKEN HYBRID』はどうなる？



――収録される『TTT』はPS2版準拠なのでしょうか？

原田　そうですね。収録の理由は、『『TTT2』が出るからひさびさに『TTT』遊びたい』という30代の旧世代ユーザーの声と、『『TTT2』が出るけど『TTT』を知らないからやってみたい』という現在のアーケードでのメイン層である10～20代のプレイヤーたちの声が合致した、という点が大きいです。

――ネット対戦は実装されるんでしょうか？

原田　PS2版準拠なんで入れていません。あくまで映画のおまけ要素として考えてください。

――映画のディスクでゲームも遊べるよ、と。

原田　そうそう。しかも、BDには『TTT』だけじゃなくてさらなるおまけも考えています。これはまだ発表できないけど。

――さらに、ですか！

原田　それ聞いたら、鉄拳ファンだったら多分欲しくなると思う（笑）。そのおまけも一回見て終わり、みたいなものじゃなくて、ちゃんと操作できるものになっています。

試写会招待券プレゼント！

フルCG長編アニメーション「鉄拳 ブラッドベンジェンス」の試写会招待チケットを、25組（50名様）にどどーんとプレゼントとしていただいたぞ！　著名スタッフにより作り出された鉄拳ワールドをいち早く体験したい人は、ぜひ応募してほしい!!　本誌に付いてるアンケートハガキに住所氏名ほか応募要項と、裏面の自由欄に「鉄拳試写会招待券希望」と記入の上、どしどし応募してくれ!!

■日時：2011年8月23日（火）
18：00開場～18：30開演（上映時間93分）
■場所：ニッショーホール（東京都 虎ノ門）
※当選者の発表は、発送を持って換えさせていただきます。ご了承ください。

気になっていたイロイロについてぶっちゃけて聞いちゃいました

――ここからは細かい質問、というか僕らが気になっていることを聞こうと思います（笑）。まず、今作ではキャラが多い上に2キャラ選びますよね。選択ミスを防ぐような仕組みがあるとうれしいんですけど……。

米盛　安心してください。メインとなるタッグを登録しておけば、キャラ選択画面でそのまま選べます。

――なんと！　あと、今回はキャラごとに戦績が残りますが、プレイヤーの総合成績も見られたらなぁと。

米盛　大丈夫、入れてありますよ。

――うれしいですね。あ、タッグといえば、ペアプレイモード（プレイヤー二人でタッグを組み、各キャラを操作する）はあるのでしょうか？

米盛　えっと、作っちゃいました。

――おお、本当ですか！

米盛　テストモードでの切り替えなので、お店のイベント用に1台置いておく、みたいな形にはなると思うんですけどね。前作は相方が闘っていると、相方がタッグボタンを押してくれない限り何もできなかったんですけど、今作では待機側もタッグボタン“だけ”押せます（笑）。

――いきなり交代したり、勝手にタッグアサルトを発動できると（笑）。

原田　そうそう。今作はタッグアサルト中タッグボタン押し続けでオート追撃が出たり、タッグアサルト発動時に画面が一瞬スロー気味になるので、ペアプレイモードでも結構ちゃんと遊べるようになっています。

――ペアプレイモードでカードを使うことはできるんですか？

米盛　ペアを代表して、片方のプレイヤーのみカードを使うことができます。戦績はペアプレイ専用のものが表示され、カスタマイズも反映されます。

――そういえば前号でチキンマークについて紹介したのですが、実際にはどういう仕様になるのでしょうか？

米盛　今作では“グレートチキンマーク”という名称になりまして、褒めるべきプレイに対して付くというめでたい仕様になりました（笑）。

――いわゆる“男前マーク”ですか。

米盛　でも、やっぱり鶏は使いたいなと（笑）。今作ではいろいろな技を使うとか、空中コンボをキレイに決めるといった場面で判定します。で、さらに言うと今回は何と成長します。

――え、鶏がですか？

米盛　意味分からないですよね（笑）。

――懐かしいですね。初代や2の連勝マークを思い出します。

原田　最後パックマンになるやつね。

――鶏のあの小憎たらしい顔はだれがデザインしたんですか？

米盛　『TTT』のとき、原田が「こんな感じの作って」ってちょろちょろっと描いてデザイナーに渡したんですよ。

原田　俺としては、もっとかわらしいものになるだろうと思っていたけど、そのまんまでびっくりしたよ（笑）。

米盛　僕も覚えているんですけど、原田が描いたものがちょっと立体化されただけで（笑）。ちなみに、今回もほぼそのデザインのままですね。



こだわりはタッグとしてのバランス　お気に入りの組み合わせを見付け出せ！

――ではまとめに入りますが、『TTT2』の仕上がりはどうでしょうか？

米盛　手ごたえはあります。後はどこまで詰め込めるか、というところなので期待していてください。

原田　キャラは多いし、新技も思ったより多く入れられたんで、すごいボリュームになっています。あと、今作では何よりタッグとしての面白さを重視していて、ゲームバランスについてもタッグであることを意識して調整しています。例えば三島家って、『鉄拳6BR』では不遇だった、みたいなことを言う人が多いじゃないですか。でも、タッグっていうシステムにしたときには、三島家ってだけで有利になったりするんだよね。

――風神チェンジ強そうですもんね。

原田　それもあるし、風神ステップから技を出すタイミングを任意に変えられるから、チェンジ際の相手を攻撃しやすかったりとか。三島家を例に出したけど、ほかのキャラにもそういった“タッグのシステム内では自然と強化される”行動が結構あるので。そんな感じでトータルに見ているんで、稼働したらぜひ自分なりの組み合わせを探してほしいな、と。

――しっくり来る組み合わせを探すだけでも楽しそうですよね。

原田　使えるキャラが一人増えるたびに組み合わせもどんどん増えるわけだから。あと、友達にすごくうまいヤツが居ても、新しい組み合わせを試してるときは総合力が落ちて意外といい試合になったり（笑）。ある意味ハンデキャップ戦ができたりとか、多彩な遊び方ができます。

米盛　本当に「とにかく長く遊べるゲーム」になっていると思います。

――本日はありがとうございました！　稼働を楽しみにしています。

ボリュームは鉄拳史上最大！ 期待して待て!!

月刊 ナムコ魂

夏本番！ 海だ！ 山だ！ いやいや鉄拳だぜ!!

Vol. 31魂



帰省本能!? 番長軍団野望珍道中記♪

帰省本能!? 番長軍団野望珍道中記♪ 番長軍団の覇道もついに6県目だ！ まだたった7分の1だぜ！（笑）。全国に俺とゲストが足を運び、鎮圧する！（主にゲストが活躍は継続中w）

今回のゲストは日本最高峰の空気（読めない）を持った使者を送ったぜ！ レイ神との呼び声も高い「古水」をゲストに迎えて大阪府のプラボ枚方店に行ってきた！ ここは俺の地元でもあり、俺が初めて鉄拳をプレイした場所なんだぜ♪ 地元だから今回はかるーく制覇しちゃうぜ♪



地元だからか浮かれまくりでハイチーズ♪

覇道その六 レイの化身古水登場!

大阪上陸！ってことで今回のゲストも悩みに悩みを重ねてようやく決めたぜ♪ 大阪といえば「古水」しかないでしょ（笑）ということでいろいろなプレイヤーの声があったので何とか交渉して送り込んだぜ！

枚方に着いた瞬間懐かしい面々が俺たちを出迎えてくれたぜ！ しかも、西は福岡方面からわざわざ来てくれた「まさかり仁」、「やすきゅう」そして、前回の闘劇優勝者「たーく」、大阪の猛者「38」、「ティッシュもん」、「ネオ」までが来店！ これはもはやオール西日本組み手か!? と言わんばかりの面子だったぜ！ まぁそんな奴らが来たってことで懸命な読者の諸君なら組手がどうなったか分かるよね（笑）。ゲストの「古水」は「まぁ、負けないですよ♪ 負けたら勝ったプレイヤーの喉を潤わせますよ♪」とか楽勝発言をした結果……実にたくさんのプレイヤーの喉を潤わせる結果に！ そして俺も1時間30分の組手が異様に長く感じたぜ！（笑）今回俺に勝ったプレイヤーには「番長撃破」を、「古水」を倒したプレイヤーには「古水撃破」をそれぞれプレゼント！

合計15人ぐらいにプレゼントしたかな……TAG2が出たらリベンジしに行こうな！ 「古水」！



熱き関西人のパワーを見せ付けられたぜ！

そしてランダム2on2は……やらかしました……番長組手至上初「両者1回戦負け」という伝説を……もう組手しに行ったのか、組手されに行ったのか分からなくなった瞬間だったぜ（苦笑）。大阪の名物プレイヤー「ダディ」も叫ぶだけ叫んで散っていき、「ティッシュもん」に至っては敗者復活ジャンケンに勝って2回も登場したのに散っていき……波乱万丈の大阪だった！ 早々に実況応援勢になった二人が注目したのは、ペク使いの「やすきゅう」だった！ 一回戦で「古水」、「天国」の神段ペアを破ったかと思えば、その後立ちふさがる強豪をバッタバッタとフラジョーの餌食にしていき決勝まで上り詰めた！

が……勢いはそこまで。「Mスコ」、「たーく」の若手ペアに惨殺されてしまった……やはり闘劇覇者の名前はだてじゃない！ おめでとう！ 「Mスコ」、「たーく」ペア！



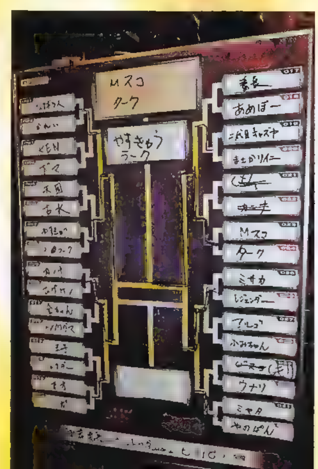
負けた瞬間の苦い顔が似合うぜ！（笑）



これが若さだ！……あれ？ 一人多くない？（笑）



古水撃破の瞬間！ やすきゅう良くやった!!



もう一回戦では負けたくありません……。

覇道への道？ その4

作＠わ





古水の俺に聞け！

◎古水が考える、強くなるために必要なこととは？

①キャラを知る

キャラクターの技の種類、特性などを理解することから始めましょう。自分が使うキャラはもちろんですが、相手キャラの技の種類や特性を知らないとまず相手と同じ土俵に立てないので、相手キャラの特性を知っておくことが重要です。

②読み合いを知る

キャラの知識を身に付けたら、次のステップとして相手キャラとの読み合いを理解することが重要です。簡単な例を出すと「ワンツーをガードさせた場合、相手は大幅な有利が取れるので割り込まれないような連携を打ってくるはず。しかし、相手が毎回なにもしてこないようなら、ず太い選択肢を用いていく」といった感じです。もちろんこれは相手との読み合いなので、正解といったものはありませんが、キャラクターの技の種類、特性を理解しているとある程度相手の選択肢が見えてくるので、対応がしやすくなるのです。

③選択肢を増やす

常に同じ連携、同じ選択肢を選んでいると相手がこちらの動きに対応してくるので、対応されたら別の動きを用意しておくことや、対応されにくいような動きをすることで、こちらの動きを読まれないように心掛けましょう。

④対戦をこなす

頭に知識として入れておくことは重要ですが、体が対応しないと意味がありません。

自分の知識を体に覚えこませるという意味や、対人戦での読み合いを強くするには実践で身につけるしかありません。

最初のうちは勝てないこともありますが、常に思考しながら対戦することで実力は自然に備わっていきます。

次回EVENT予告

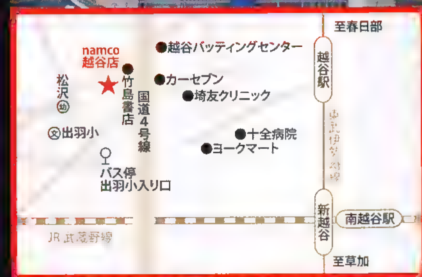
次回番長軍団格闘記は……

BR最終組手！ 越谷登場！

イベントスケジュール **8月27日(土)**

受付時間 15:00～ 組手 17:00～
ランダム2on2 19:00～





埼玉県越谷市谷中町2-55-2 TEL：0489-60-2021

WCG開幕！

今年も世界最大規模のe - sports（デジタルゲーム競技）大会WorldCyberGames2011に『鉄拳』がラインナップされたぜ！ 前回の大会では日本代表として参加した「アオ」、「ほんだ」が上位に食い込み日本勢の強さをアピールしてきたぜ！ 今年も日本予選が以下の日程で開催されるからみんな絶対にチェックしてくれよな♪

関西予選

●開催日時：2011年8月13日（土） 15：00～
●開催場所：ナムコランド梅田店
http://www.namco.co.jp/amusement/loc/nlumeda
●募集人数：定員48名

関東予選

●開催日時：2011年8月14日（日） 15：00～
●開催場所：ナムコプレイシティキャロット巣鴨店
http://www.namco.co.jp/amusement/loc/suga
●募集人数：定員48名

関西予選の上位2名と関東予選の上位2名が決勝！ 決勝の上位2名が12月に韓国で行なわれる世界大会に出ることができるぞ！ 俺も応援しに行くからみんな絶対来てくれよな!!

WEBエントリーは7/8から始まってるぜ！

http://www.worldcybergames.jp/2011/info_tekken.php

※定員を過ぎた場合はエントリーが締め切られている可能性がありますのでご了承ください。
※WCGに関するお問い合わせは 株式会社テクノブラッド Tel：03-5835-5866 までお願いします。

WCG WORLD CYBER GAMES

鉄拳BR 夏の拳道場祭りファイナル

7月16日～8月28日に全国の拳道場店舗で鉄拳BR最後の大会が始まるぜ！ なんと各店上位2名にはTAG2で使用できる特別称号をプレゼント!! しかも参加するだけで100万G、1回戦突破だと300万Gが付与されるビックイベント！ 日時や対戦形式などはホームページを確認してくれよな♪

PC：http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/ モバイル：http://mb.namco.co.jp/page53.do

店舗名	住所	電話番号
プラボ酒田店	山形県酒田市こあら 2-1-1	0234-23-0667
プラボ秋田店	秋田県秋田市土崎港北 7-2-29	018-847-5080
ナムコランド大館店	秋田県大館市根下戸新町 18-121 ロックショッピングタウン大館西店内	0186-42-4997
namco いわき店	福島県いわき市平塩字古川 21	0246-22-4636
namco 郡山西部プラザ店	福島県郡山市西ノ内 2-11-35 西部プラザ内	024-925-4617
プラボ札幌西町店	北海道札幌市西区西町北 13 丁目 1 番	011-671-0230
熊谷ナムコランド	埼玉県熊谷市銀座 2-97 CARPA1F	048-527-3675
namco 越谷店	埼玉県越谷市谷中町 2-55-2	0489-60-2021
プラボ宇都宮店	栃木県宇都宮市簗瀬町 1606-1 P & D ビル	028-638-5011
伊勢崎ナムコランド	群馬県伊勢崎市宮子町 3402-6	0270-26-6750
プラボ長岡店	新潟県長岡市堺町字浦田 31 アークガレリア長岡内	0258-22-5773
ナムコランド水戸店	茨城県水戸市千波町 2017-1	029-241-3444
プラボ太田店	群馬県太田市植木野町 253-1 カンケンプラザ WOW 内	0276-22-7500
プラボ与野店	埼玉県さいたま市中央区本町西 3-8-10	048-855-1131
プレイシティキャロット伊勢佐木町	神奈川県横浜市中区伊勢佐木町 3-95	045-252-1164
プレイシティキャロット横浜	神奈川県横浜市西区南幸 1-2-7	045-314-7778
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨 1-15-1 ミヤタビル B1 ～ B2	03-3943-6735
ナムコランド王子店	東京都北区王子 1-4-1 サンスクエア 2F	03-5959-9830
プラボ荻窪店	東京都杉並区上荻 1-13-10 ハクサンビル	03-3392-7657
namco 中野店	東京都中野区中野 5-52-15 中野ブロードウェイ別館	03-5380-5442
ナムコランド阿佐ヶ谷店	東京都杉並区阿佐谷北 2-13-2 阿佐谷北口駅前ビル 1 ～ 2F	03-3223-3765
ナムコランド渋谷店	東京都渋谷区道玄坂 2-29-11	03-5428-4550
プラボ都筑店	神奈川県横浜市都筑区川和町 846-1	045-929-3567
ナムコランド幕張店	千葉県千葉市花見川区幕張町 2-7701	043-273-3071
プラボ南松本店	長野県松本市宮田 2-7	0263-26-9739
プラボ長野店	長野県長野市若里 7 丁目 8 番 12 号	026-227-1030
プラボ調布店	東京都調布市菊野台 1-34-5	042-443-4973
プラボ名古屋店	愛知県名古屋市熱田区新尾頭 2-4-14	052-683-8765
ワンダータワー京都店	京都府京都市中京区河原町通四条上ル 下大阪町 354 番地	075-254-0765
ナムコランドすみのえ店	大阪府大阪市住之江区 泉 1 丁目 1 番 -82 号 マグスミノエ 1F	06-6682-6856
プラボ枚方店	大阪府枚方市宮之阪 4-28-12 ベルパルレ内	072-898-3260
namco 梅田店	大阪府大阪市北区小松原町 3-3 OS ビル 1 ～ 3F	06-6313-0778
ナムコランド三宮店	兵庫県神戸市中央区北長狭通 1 丁目 1 番 1 号	078-391-3731
プラボ神戸西店	兵庫県神戸市西区伊川谷町別府字五丁坪 20-1Woo !内	078-978-5110
ナムコランドフェニックスプラザ摩耶店	兵庫県神戸市灘区味泥 6-1 フェニックスプラザ 1F	078-805-1765
ナムコランド水島店	岡山県倉敷市東塚 1-312-1	086-456-0202
ブリッズ宇和島店	愛媛県宇和島市伊吹町字タカヒ甲 912 フジグラン北宇和島店別棟	0895-24-4051
ナムコランド日向店	宮崎県日向市日知屋 14798-1 ハイパーモールメルクス日向内	0982-55-8037
ナムコランドイオンタウン読谷ショッピングセンター店	沖縄県中頭郡読谷村字古堅 740 番地 イオンタウン読谷ショッピングセンター店内	098-921-5765
プラボ博多口店	福岡県福岡市博多区博多駅中央街 2-1 博多バスターミナルビル 7F	092-434-3721
プラボ南熊本店	熊本県熊本市九品寺 6-9-1	096-375-1130
ナムコランド西条店	愛媛県西条市玉津 564-1 フジ西条玉津店 2F	0897-53-8026

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

とびきりカオスな夏がやって来た！

CHAOS CODE カオスコード

アルティメットでディストラクションな夏が『カオスコード』とともに到来！　今月はついにキャラクターの全必殺技コマンドリストと、インプレッションを掲載。見逃すと「闇に堕ちるぜ!」だ!!

カオスコード
■メーカー：F K DIGITAL
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼動日：2011年8月4日
■使用基板：RINGWIDE

Text：ケンちゃん、よるよる

カオスコード 基礎知識編

かんたん! システムガイド

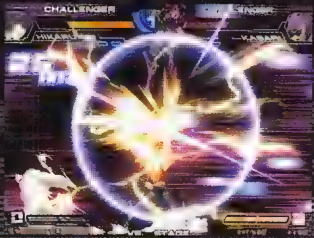
豊富でカオスなシステムの数々をここで解説。これを知らないことには混沌は極められない!?

SYSTEM 01 アルティメットカオス

カオスゲージを1本消費する攻撃手段で、通常必殺技より無敵時間やダメージ面で高性能な、いわゆる超必殺技だ。この「アルティメットカオス」はゲージをさらに1本消費すれば、必殺技をキャンセルしてアルティメットカオスをくり出す「カオスキャンセル」が使用できる。また「アルティメットカオス」ヒット中は、AB同時押しで硬直をキャンセルする「カオスシフト」が発動可能。地面で「カオスシフト」を発動した場合は前方にダッシュするのでそのまま追撃可能だ。空中で「カオスシフト」した場合は、操作によってダッシュの軌道が変化。AB同時押しの場合は放物線を描きながら上昇し、→＋AB同時押したと前方空中ダッシュになる。



「アルティメットカオス」から「カオスシフト」での追撃はタイミングが重要。連続技のダメージが高く、勝負の決め手となり得るテクニックなので練習すべし。



カオスゲージを3ゲージ消費して発動する超必殺技を越える必殺技、「ディストラクション・カオス」の存在も確認。相手の体力ゲージを半分以上減らす高性能の必殺技ばかりだ。

ガードブレイクアタック

カオスゲージを1本消費して、→＋CD同時押しで紫色に光りガード不能技を繰り出す。地上に居る相手にヒットした場合は特殊な崩れ状態になり、長時間行動不能にさせる。空中の相手に当てると、受身不可能なたたき上げダウン状態になるぞ。



ヒットすると相手の気絶ゲージが大量に増えるので、連続技に組み込むのもあり。連係を考えよう。

SYSTEM 02 ラン／ステップ選択

キャラ選択後にランとステップからダッシュパターンを選択する。ダッシュのモーションは、低空飛行、走り、小ジャンプ、スライドなど、その種類はキャラによってさまざま。

ランは→→で前方に走り続ける動作。ステップは→→で一定距離しか進めないものの、攻撃ヒット時にステップでキャンセルできる上、カオスゲージの増加量がランより多くなるのだ。



ランはカオスゲージの増加量が低いものの、前方回避や投げが自由に出せるのでアクティブに動けるぞ。

SYSTEM 03 タクティカルガード

CD同時押し、←＋CD同時押しで出せる、カオスゲージを2分の1消費して発動する防御技。「タクティカルガード」で相手の攻撃を受け止めると、瞬時に反撃技が発生。地上の相手に当てると崩れ状態、空中の相手は吹き飛び状態になるので追撃しよう。



飛び道具とディストラクション・カオス以外の攻撃を受け止められる。成功すると反撃技が決まって相手が行動不能状態になるので……。



すかさず追撃を加えよう。不用意な突進技や連係にはこの「タクティカルガード」で割り込み、反撃で連続技を決めるのが理想といえる。

SYSTEM 04 エクシードカオス

エクシードカオスはカオスゲージが3本たまったときにBC同時押しで発動可能となる奥義。発動後はカオスゲージが青色ゲージになり、時間経過でゲージが減少していく。青色ゲージが無くなるまで体力は徐々に回復する上に、本来はキャンセル不可能な固有技もキャンセル可能に。また、青色ゲージが若干減少するが、自由にEX必殺技、アルティメット・カオス、カオスシフトを使えるようになるぞ。



攻撃中にBC同時押しで、攻撃をキャンセルしてエクシードカオスを発動可能。体力回復量は低下するが連続技に役立つ。

ここでお気に入りキャラを探せ！

キャラクター解説&コマンドリスト

キャラクターのコマンドリストとその基本性能を掲載!意外な性能を秘めた技も多く存在するので、すべてのキャラクターのものに目を通しておくことをオススメする。

コマンド表の見方

表の■は特殊技、■は必殺技、■はアルティメット・カオス、■はディストラクション・カオス、■はEDIT必殺技、■色はEDITアルティメットカオスを表す。アルティメット・カオスはカオスゲージを1本、ディストラクション・カオスはカオスゲージを3本消費することで繰り出せる。EDIT必殺技とEDITアルティメット・カオスは、キャラクター選択時および、対人戦前に四つの中から二つを自由に選ぶことができる(必殺技×2の組み合わせも可)。



緒田樹 光

Hikaru Otagi

飛び道具、対空技、突進技を兼ね備えているオールラウンダー。地上戦は突進技のハイグレードナックルが主力となる。近距離戦は画面端以外では反撃を受けない弱熱風三連脚と中段攻撃の➡+Bが有効だ。遠距離戦は飛び道具の蒼球破でけん制するといいだろう。ジャンプ攻撃をガードさせるなどして有利な状況を作ったら、しゃがみBと➡+Bで中下段の二択を迫っていこう。➡+Bはキャンセルが可能なのでダメージも十分だ。



セレクト技は烈震崩拳がオススメ。ヒット時は相手がその場で崩れるので、さらに追撃を決められる。残影旋風牙は中距離戦での奇襲やけん制に使おう。烈破点穴突はコマンド投げなのでガード崩しに使える。急降下突撃脚は、空中連続技のダメージをアップさせる効果がある。

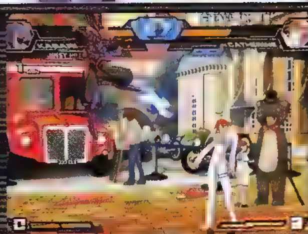
技名	コマンド
旋蹴落	[illegible]+B
突撃脚	空中[illegible]+B
双龍	遠D中にD
ハイグレードナックル(EX)	⇩⇙⇦+Ⓟ
雷打脚(らいだきゃく)(空中可)(EX)	⇨⇩⇘+Ⓚ
蒼球破(そうきゅうは)(EX)	⇩⇘⇨+Ⓚ
熱風三連脚(ねっぷうさんれんきゃく)	⇩⇙⇦+Ⓚ
翻身虎襲脚(ほんしんこしゅうきゃく)	⇩⇙⇦⇩⇙⇦+Ⓚ
天衝雷打脚(てんしょうらいだきゃく)	[illegible]+Ⓚ
超神連撃(ちょうしんれんげき)	⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦+AC同時押し
残影旋風牙(ざんえいせんぷうが)	⇩⇙⇦+Ⓟ(技中A or B or C or Dで派生可能)
烈震崩拳(れっしんほうけん)	⇨⇩⇘+Ⓟ
裂破点穴突(れっぱてんじゅとつ)(投げ技)	⇨⇘⇩⇙⇦⇨⇘⇩⇙⇦+Ⓟ
急降下突撃脚(きゅうこうかとつげききゃく)	空中⇩[illegible]+Ⓚ



篝

Kagari

篝は攻撃力は低めだが機動力が高く、相手を幻惑することに長けているキャラだ。主力となるのは飛び道具の手裏剣・閃光。これでけん制したり、盾にして相手に接近していく。攻め込まれた場合の切り返しには無敵技の幻刃が便利。連続技には3回連続入力可能な霞薙ぎ、弱霧幻が使いやすい。強霧幻は中段攻撃だが、コマンド入力後ボタンを押し続けると下段攻撃に変化する。霧幻・虚は高速の移動技で相手をかく乱できる。



セレクト技の手裏剣・落雷は空中から手裏剣を出す主力技。変り身・朧は飛び道具をも無効化する当て身技。飛び道具も当て身可能で、成功すると相手の頭上にワープする。奥義・流星脚は連続技、奇襲に役立つ優れた技だ。奥義・針鼠はヒット時に相手を毒状態にする。

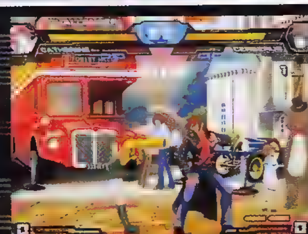
技名	コマンド
揺り蹴り	⇘+B
霞薙ぎ(かすみなぎ)(EX)	⇩⇙⇦+Ⓟ(3回連続入力)
手裏剣・閃光(しゅりけん・せんこう)(EX)	⇩⇘⇨+Ⓟ
霧幻(むげん)	⇩⇘⇨+Ⓚ(Dは中段攻撃)(D長押し時は下段攻撃)
霧幻・虚(むげん・うつろい)	⇩⇙⇦+Ⓚ
幻刃(げんじん)	⇨⇩⇘+Ⓟ
奥義・螺旋(おうぎ・らせん)	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+Ⓚ
奥義・卍閃光破(おうぎ・まんじせんこうは)	[illegible]+Ⓟ
秘奥義・裏螺旋(ひおうぎ・うららせん)	⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦+AC同時押し
手裏剣・落雷(しゅりけん・らくらい)	空中⇩⇘⇨+Ⓟ
変り身・朧(かわりみ・おぼろ)(当て身技)	⇩⇩+Ⓟ
奥義・針鼠(おうぎ・はりねずみ)	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+Ⓟ
奥義・流星脚(おうぎ・りゅうせいきゃく)(空中可)	⇩⇙⇦⇩⇙⇦+Ⓚ



カトリーヌ

Catherine

カトリーヌは多彩な設置技や長いリーチで相手を寄せ付けずに闘うことができるキャラだ。前方に音符型の飛び道具を設置する魔法のハーモニーと、弱と強で特定の位置に鐘を出現させる幸せの鐘を使い相手の接近を防止していこう。愛は分身殺法は、発動後、自分と同じモーションをする分身を展開する技。分身をうまく利用すれば普段は成立しないようなコンボや連係を展開することができるため、非常に強力だ。



セレクト技の純愛カミングアウトは発生が早く、前方にスライドする投げ技で、崩し能力が非常に高い。鏡の中の真実はコマンド入力直後から成立する当身技で、持続が長く、ダメージが非常に大きい。A+Bで追撃すればさらに大ダメージを与えることができるだろう。

技名	コマンド
人魚姫	[illegible]+B
幸せの鐘(EX)	⇩⇙⇦+Ⓟ
魔法のハーモニー(EX)	⇩⇘⇨+Ⓟ
応援しちゃうゾ!(EX)	⇨⇩⇘+Ⓚ
小悪魔のラブ・スタンプ	空中⇩⇙⇦+Ⓟ
奉仕しちゃうゾ!	⇩⇙⇦+Ⓚ
幸せの鐘・ゴールイン!	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+Ⓟ
愛は分身殺法	[illegible]+Ⓚ
乙女のシャイニング・ハート	⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦+AC同時押し
純愛カミングアウト(投げ技)	[illegible]+Ⓚ
バニーの雄叫び	空中⇩⇙⇦+Ⓚ
にゃんにゃんミラクル・ダイナマイト	⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦+Ⓚ
鏡の中の真実(当て身技)	[illegible]+Ⓟ

ブラボー・ペペロンチーニ
Bravo Peperoncine

ブラボーは初期体力が一番多いキャラ。必殺技が命中した際のゲージ増加量もかなり多いので、まずはゲージを3本ためてしまうのが基本になる。ゲージをためてエクシードカオスが使えるようになると、しゃがみAと➡+Aの二択から強力なコンボへ発展可能なので、崩しから一気にダメージを与えられるぞ。また、エクシード・カオスによる体力回復効果で元々多い体力をさらに回復させ、体力差を活かした戦法も強力だ。



ステップの速さがブラボーのウリ。移動が速く、空中ガード不能であるC旋風大香腸を盾に、図々しく間合いを詰めよう。飛び道具で対応してくる相手には、C招待大食卓で飛び道具ごと吹き飛ばしてしまえるぞ。

技名	コマンド
熊掌	+A
製麺プレス	空中↓+C
歓迎大回転（かんげいだいかいてん）（EX）	[illegible]+Ⓟ
旋風大香腸（せんぷうだいこうちょう）（EX）	↓↙←+Ⓟ
昇華大炒鍋（しょうかだいしょうか）（投げ技）	→↘↓↙←→+Ⓟ
情熱轟天湯（じょうねつごうてんとう）（移動投）（EX）	↓↘→+Ⓚ
弱 招待大食卓（しょうたいだいしょくたく）	↓↘→+Ⓟ
怒翻!邪道速料理（どほん!じゃどうそくりょうり）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
翻天!昇華大炒鍋（投げ技）（ほんてん!しょうかだいしょうか）	[illegible]+Ⓟ
到来!最高級貴賓（とうらい!さいこうきゅうきひん）	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
飛翔包餃子（ひしょうほうぎょうざ）（投げ技）	→↓↘+Ⓚ
爆裂小龍包（ばくれつしょうろんぽう）（投げ技）	↓↓+Ⓚ
跪謝!神聖大三宝（きしゃ!しんせいだいさんぽう）	↓↘→↓↘→+Ⓚ
衝撃!飯店的危機（投げ技）（しょうげき!はんてんてききき）	[illegible]+Ⓚ

サーベラス・ブラック
Cerberus Black

サーベラスは各種デュアル・スライサーとスマッシュダウン・アローを使い分けた地上・空中からの奇襲が非常に強力。対空のエア・スマッシュや地上の相手への切り返しとして役立つスラッシュ・ビートなど、防御手段も豊富に持ち併せているので、さまざまな状況に対応できるのも強み。イージー・カム・イージー・ゴーは連続技や、離れた相手への抑止力として役立つので、必殺技選びで迷った場合には、こちらを選択してみよう。

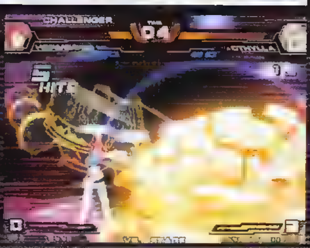


スマッシュダウン・アローはしゃがみガード不能技で、ガードのさせ方によっては反撃を受けない。ジャンプ攻撃からキャンセルで繰り出せるので、ガードの揺さぶりにも便利。カオスキャンセルでイージー・カム・イージー・ゴーへとつなげられるため、見返りが大きい。

技名	コマンド
サプライズ・ハッシュ	→+C
ヘブンリー・シュート（EX）	↓↘→+Ⓟ 追加入力 A or C
デュアル・スライサー（EX）	↓↘→+Ⓚ
スラッシュ・ビート	↓↙←+Ⓟ
エア・スマッシュ（投げ技）（EX）	→↓↘+Ⓟ
パッショネイト・スライサー	↓↘→↓↘→+Ⓟ
シャル・ウィー・ダンス	↓↙←↓↙←+Ⓚ
ジ・エンド	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
スマッシュダウン・アロー	空中↓↘→+Ⓚ
スウィート・トラップ（当て身技）	↓↙←+Ⓚ
ダンシング・ストーム（空中可）	↓↙←↓↙←+Ⓚ 追加入力 Ⓚ連打
イージー・カム・イージー・ゴー	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ

エルメス・ジェラルディーニ
Hermes Gherardini

天穿つ昇雷は攻撃判定が広いため、相手が近付こうとするのを阻むように使えば、常にエルメスのペースで闘いを進められる。早めに出すことができれば対空技としても機能する。立ちBは横方向にリーチが長く、ここから➡+Bへとつなげられるので見返りも大きい。揺るがす雷威は切り返し技として便利。吹き荒れる暴氷は暗転後に発生保証のある設置技を前方に繰り出す。攻めはもちろん、連係への割り込みとしても重宝する。

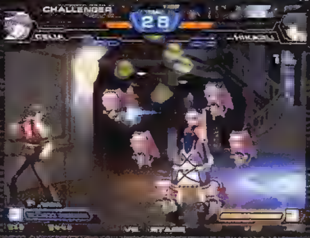


浄化する輝きは広範囲を攻撃できる強力な技。攻撃発生が早いため、連続技に組み込めるほか、とっさの反撃としても重宝する。密着状態の相手にはヒットしないので、少し離れた相手に使っていこう。コマンド入力完成後から、攻撃判定終了後まで無敵が続くのも魅力だ。

技名	コマンド
魅了するステップ	+B
縛り付ける恥辱（しばりつけるちじょく）（投げ技）	→↘↓↙←→+Ⓟ
漂う欲望（ただようよくぼう）	↓↙←+Ⓚ（Bで設置 Dで発動）
身を焦がす刺激（みをこがすしげき）（EX）	↓↘→+Ⓟ
目覚める大地（めざめるだいち）	↓↓+Ⓚ
天穿つ昇雷（てんうがつしょうらい）（EX）	→↓↘+Ⓚ
揺るがす雷威（ゆるがすらいい）	↓↘→↓↘→+Ⓚ
焼き尽くす業火（やきつくすごうか）	[illegible]+Ⓟ
浄化する輝き（じょうかするかがやき）	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
弾ける欲望（はじけるよくぼう）	[illegible]+Ⓚ
燃え上がる嫉妬（もえあがるしっと）	↓↙←+Ⓟ
焦がし尽くす快楽（こがしつくすかいらく）	↓↙←↙↓↘→+Ⓚ
吹き荒れる暴氷（ふきあれるぼうひょう）	[illegible]+Ⓚ

セリア
Celia

豊富な飛び道具で相手を封殺するのがセリアの基本戦術だ。すべての飛び道具に共通して最大6発の弾数制限があるものの、全部使い切った時点で弾数の回復が開始し、再び6発分を回復した時点で再度飛び道具が使用可能になる。この飛び道具を使用できない時間をどうさばくかが勝利のカギだ。EX版の飛び道具は弾数の制限を受けないので、回復中も使用可能。カオスゲージの管理をしっかりして、使いどころを見極めよう。



困ったときに頼れるデンジャラス・カンパニー。発生保証が早く、トドメの一押しや連係の隙間などの強引な切り返しとして非常に重宝するぞ。ただし、ちびセリアが画面内に居る間は、カオスゲージがたまらないぞ。

技名	コマンド
ボルティング・ステーク	近Cヒットやガード中→+C
ミスチヴァス・ミサイル（空中可）（EX）	↓↘→+Ⓚ
エリアル・インビテーション（空中可）	→↓↘+Ⓟ
ブレイド・ストロール	↓↙←+Ⓟ（三回連続入力）
ブランキッシュ・ボム（EX）	↓↙←+Ⓚ
チャーミング・スプラッシュ	空中↓↙←+Ⓚ
ヴァニッシング・ギフト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
パッシング・レイン・エクストリーム（空中可）	↓↘→↓↘→+Ⓚ
サプライズ・フォーメーション	↓↘→↘↓↙←+AB同時押し
ウェルカム・ブースト	→↓↘+Ⓚ
ブランキッシュ・ウィップ	↓↘→+Ⓟ 追加入力→+Ⓟ or ←+Ⓟ
デンジャラス・カンパニー	↓↙←↓↙←+Ⓚ（設置後 B+D で発射）
エンジェリック・ウィング	↓↙←↙↓↘→+Ⓚ

ケット&シー
Cait & Sith Whisker

ケット&シーはシングルモードとダブルモードという2種類の攻撃タイプがある特殊なキャラクターだ。特攻妹アタックはシーに特攻キックを出すように指示する技。弱版が受け身不能の下段攻撃、強版がバウンドを誘発する中段攻撃だ。特攻妹セットでシーを待機状態にしていれば任意の状態から各種特攻必殺技を出せる。その際、ケットには特に硬直が発生しないため、簡単に中下段同時攻撃を仕掛けることができるぞ。

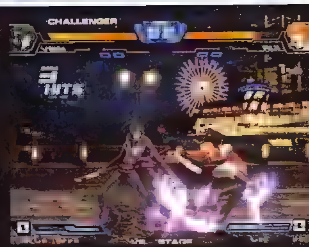


コンビネーション兄妹クラッシュは追加入力で派生技が出せるが、シングルモードだと特殊な失敗モーションが出るので注意。セレクト技のグレート・オーバーヘッド・ノヴァはジャンプ後に月状軌道のキックを繰り出す中段技で、崩しやコンボに使える重要な技だ。

技名	コマンド
スピアパンチ	↘+A
＊特攻妹セット	↓↓+Ⓚ
特攻妹アタック（特攻妹セット後使用可）	↓↘→+Ⓚ
許せ妹、デコイ・アタック（特攻妹セット後使用可）	↓↓+Ⓟ
コンビネーション兄妹クラッシュ（EX）	↓↙←+Ⓟ（三回連続入力）
ライジング・ドラゴン・アタック（EX）	→↓↘+Ⓟ
ミラクル・スーパー・タックル（EX）	↓↘→+Ⓟ
親娘奥義・急降下オヤジバルーン	↓↘→↓↘→+Ⓟ
兄妹奥義・ダブル・スピン・アタック・デラックス	[illegible]+Ⓟ
パーフェクト・ファミリー・連携・ボンバー	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
俺達の優雅なトリック・スルー（投げ技）	[illegible]+Ⓚ
グレート・オーバーヘッド・ノヴァ（空中可）	↓↙←+Ⓚ
俺流奥義・ダイナミック・メガトン・（中略）・スペシャル・アタック	↓↘→↓↘→+Ⓚ 最終ヒット前→ or ↓ or ↑ 分岐可能
オヤジのサプライズ喰い（投げ技）	[illegible]+Ⓚ

ヴェイン
Vein

遠距離で鬼屠斬也を出し、形無影如也へと派生することで、相手を幻惑しつつ距離を詰められる。攻めてくる相手は攻撃範囲の広い立ちCで未然に防ぐほか、形無影如也で相手を通り抜けて逃げてしまうのもいいだろう。弱天魅輝也は攻撃判定が発生するまで対打撃無敵となっており、空中ガード不能技。さらに、カウンターヒットした場合には、補正無しの吹っ飛び状態を誘発できるので、こちらも対空として使ってみよう。

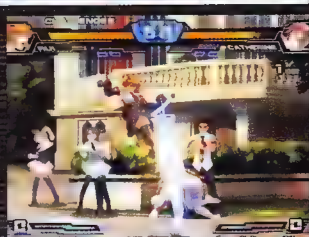


黄泉誘委也は近距離で発動する打撃投げ。ヒット時に相手の行動を封印する。相手が灰色の光に包まれている間は、ジャンプ、移動、前方回避、必殺技などが一切できなくなる上に、攻撃を受けてものけ反らなくなる。この技を決められれば、一気に勝負をかけられる。

技名	コマンド
掌打	→+A
鬼屠斬也（EX）（オニヲモホフルザンゲキナリ）	↓↙←+Ⓟ
天魅輝也（EX）（テンヲモミスルカガヤキナリ）	→↓↘+Ⓟ
形無影如也（EX）（カタチナキカゲノゴトクナリ）	↓↙←+Ⓚ
凶削落蕾也（EX）（キョウキニソガレオツツボミナリ）	↓↘→+Ⓚ（形無影如也キャンセル可）
汝狂忌月也（ナンジクルワスイミツキナリ）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
逆卍雷光破	[illegible]+Ⓟ
月夜煌蝶如也（ツキヨニキラメクチョウノゴトクナリ）	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
地焦紫炎也（チヲモコガスシエンナリ）	空中↓↙←+Ⓟ
黄泉誘委也（ヨミノイザナイニユダネルナリ）（投げ技）	→↘↓↙←+Ⓟ
咎滅暗黒也（トガビトメツスルアンコクナリ）	↓↘→↓↘→+Ⓚ
終竈双刃也（オワリヲモタラスソウジンナリ）（当て身技）	[illegible]+Ⓟ

美島ルイ
Rui Mishima

ルイは近距離戦でのラッシュが特徴。けん制の主力となるメガ・スイング・アタックは追加入力があり、スキが小さく使いやすい。空中から攻め込むときはジャンプDやジャンプ←+Bを使ったためくりが強烈だ。ティタニック・スター・スライド（↓↙←P）は姿勢が極端に低く、飛び道具を避けつつ接近する手段としても有効。ドッジ・アンド・バレットから追加入力のCorDで、お手軽に中下段の二択を仕掛けられるのも魅力だ。

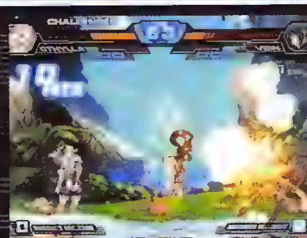


ライジング・オービットは突進スピードが速く、ここからの連係が多彩。ガードレス・ディスラプションはガード不能技。ガードレス・エクスプロージョン、カウンター・クラッシュ：コードCは、連続技に重宝する。

技名	コマンド
スピンナックル	→+A
バックスティング	空中←+B
特殊遠強K	→ or ← +D
メガ・スイング・アタック	↓↘→+Ⓟ（三回連続入力）
ファイティング・ギアー・キック（空中可）（EX）	→↓↘+Ⓚ
ティタニック・スター・スライド（EX）	↓↙←+Ⓟ
ドッジ・アンド・バレット	B+D（技中 A or B or C or D で派生可能）
レインボー・ドロップ・コンビネーション　（空中可）	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ
ファイティング・ギア・スペシャル	[illegible]+Ⓚ
アルティメット・サマライゼーション	↓↙→↙↓↘←+AC同時押し
ライジング・オービット	↓↘→+Ⓚ（技中 A or B or C or D で派生可能）
ガードレス・ディスラプション（ガードブレイク技）	←↙↓↘→+Ⓚ
カウンター・クラッシュ：コードC（当て身技）	↓↙←↓↙←+Ⓟ
ガードレス・エクスプロージョン（投げ技）	[illegible]+Ⓟ

クティーラ
Cthylla

通常技の強さがクティーラのウリ。遠距離Cはリーチが長く、相手のジャンプ防止に使える。ヒット、ガード時はハイジャンプでキャンセルがかかるので、一気に攻めに回ろう。しゃがみAはリーチが長く、先端にくらい判定が無い。回転が早いので、地上の主力けん制技として機能する。この二つを主力に、相手のリーチ外からゲームを組み立てていくのが基本戦術だ。ただし、クティーラは体力が低いので、事故には注意が必要だ。



這い寄る闇の化身を召喚することができれば、一気に戦況が有利になる。火炎攻撃をバラ撒きながら一気に相手を攻め立てていこう。ゲージが少なくなってきたら、↓↙←↓↙←+Pで大爆発させよう。

技名	コマンド
虚空の幻泡ヨグソトース（EX）	↓↘→+Ⓟ
ティンダロスの仔猟犬	↓↙←+Ⓟ
風乗りイタカアッパー（EX）	→↓↘+Ⓟ
パパロイの指輪（EX）	↓↙←+Ⓚ
爆炎の星精霊	空中 ↓↘→↓↘→+Ⓟ
暗礁を覆う海神の影	[illegible]+Ⓚ
大いなる父の呼び声	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
星間飛行ハスター（空中可）	↓↘→+Ⓚ　動作中にレバー+Ⓚで方向転換可能
退廃なる踊り子トゥールスチャ	↓↓+Ⓟで設置　↓↓+Ⓚで発動
黒山羊のサバト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
這い寄る闇の化身	↓↙←↓↙←+Ⓟ

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

マスターしてムック『精進の書』を200%活用せよ!

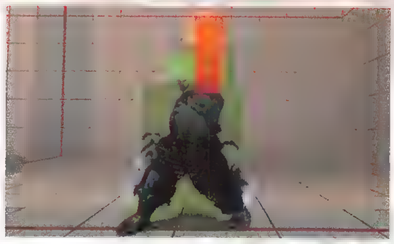
当たり判定(コリジョン)使いこなし術

ムック『精進の書』に掲載されている各技の当たり判定(コリジョン)。今回はこの情報をフル活用するノウハウを伝授する。仕組みを知ることで、より勝利への道が近くなるハズ!

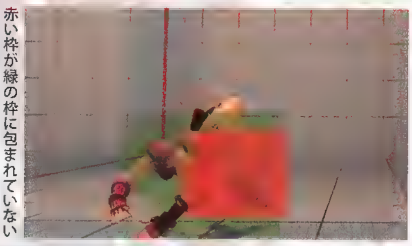


当たり判定の読み解きが対戦の勝敗を決める!!

当たり判定(コリジョン)とはキャラクターの攻撃ややられなどの動作を決める判断範囲のこと。周知の通り、攻撃判定を示す赤い枠がやられ判定を示す緑の枠に触れることによって「攻撃がヒットする」という事象が成立する。好評発売中の『精進の書』には全キャラの通常技、必殺技などのコリジョンを掲載されている。今回はこの『精進の書』掲載の当たり判定をより深く理解する術を伝授する。



赤い枠が緑の枠に包まれていない技が攻撃判定の強い。このタイプの技をムックで探そう。



攻撃が当たりにくい場所も一目りょう然。技と技との相性も、このムックで比較できるのだ。

Case1 ケンの昇龍拳

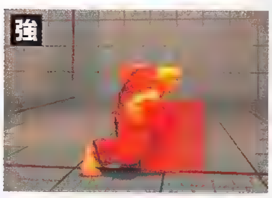
ケンの昇龍拳は見た目が似ているものの、強さによって大きく性能が異なる。下の写真はすべて攻撃判定が発生したフレームのもの。弱版は下半身のみ無敵状態。中版は発生まで全身無敵の上、強版より攻撃判定が上に強い。強版は中版同様、攻撃判定発生後まで無敵となっている。EX版は攻撃判定が大きく完全無敵で、対空、地上割り込みのどちらにも活用できる。このように攻撃発生フレーム時のコリジョンを比べることで、どの強さの攻撃がいかなる状況に向いているかが判断できるのだ。



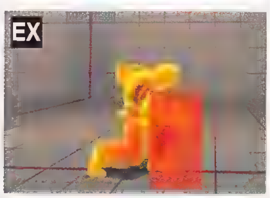
弱版は相手のしゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚ対策に。



上方向への攻撃判定を生かせば対空に役立つのだ。



空中の相手に当たりにくいので、地上の割り込みに。



EX版は無敵、判定ともに万能。使い勝手は最高だ。

Case2 投げ間合いを理解

※投げ間合いは青色で表示しています

ザンギエフのスクリューパイルドライバーはどのボタンで出しても同じモーションだが、強さによって大きく投げ間合いが変化する。弱版が最も投げ間合いが広いのは、写真を見るだけでもはっきりと分かるはず。中版、強版は投げ間合いはほとんど変化は無く(中は1.45、強は1.35)、弱版よりはるかに投げ間合いが狭い。だが、弱版よりダメージがアップしている。EX版は強版と投げ間合いは変化しないがやられ判定が無いため、相手の攻撃が重なっていても一方的に勝てるのだ。



弱版はダメージは低いものの、反撃に使いやすい。



弱版に比べて間合いが大きく変化している。



中版との差はわずか。なお、弱中強で発生フレームは同一。

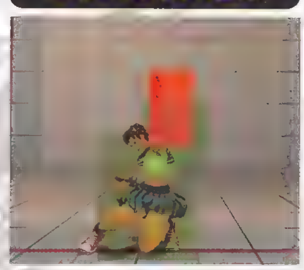


やられ判定が無いことで、より優位に。

Case3 対空通常技をチョイスする

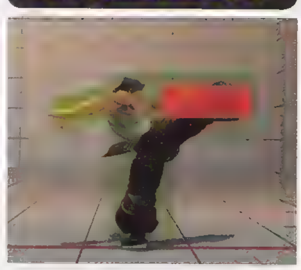
『スパⅣ AE』において対空技は重要なファクター。跳び込みを対処するかしないかで、勝率は大きく変わってくるはず。昇龍拳、タイガーアッパーカットを代表とする無敵タイプの必殺技を持たないキャラは、通常技を使用した対空が必須となる。そこで、どの通常技を対空に使うかをコリジョンで確認して判断してみよう。基本的に対空に使いやすい通常技は、頭上へ攻撃判定が発生しているタイプ。このとき、攻撃判定がやられ判定に包まれていると、相手のジャンプ攻撃に一方的につぶされる恐れがある。右の写真を参考にして、攻撃判定の強いタイプを選択すれば、最低でも相打ち以上は見込めるはずだ。

さくらのしゃがみ強Ⓟ



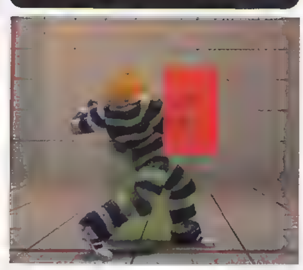
拳部分のやられ判定が無いため、一方的に勝ちやすい。ただしリーチが短いのが弱点。

ユンの遠距離立ち中Ⓚ



一見対空に使えそうなモーションだが、やられ判定に包まれており逆につぶされやすい。

コーディーの⬅+中Ⓟ

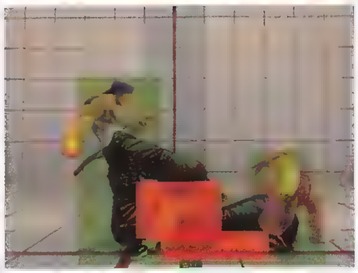


この特殊技は頭部分が無敵状態なので、見た目より遥かに頭上への攻撃判定が強力だ。

Case4 けん制技の相性を考えて技を選択

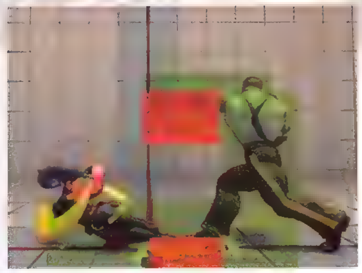
「このキャラクターのあの技がきつい！」と感じた場合は、その技に相性のいい判定を持つ攻撃を探してみよう。リュウやケン、豪鬼のしゃがみ中Ⓚは姿勢が低く、さらにリーチが長いので強力。このような足払いタイプの攻撃には、足元のやられ判定が小さい技で避けつつ攻撃、もしくは相手の攻撃より攻撃判定が強い技をぶつけよう。ダッドリー、立ち強Ⓟのような打点が高く攻撃判定が強い技に対しては、攻撃自体を避けられる姿勢が低い技をチョイスするのがオススメ。このように攻撃判定同士を見比べるだけで、キャラクター対策を考えられるのだ。

ユンの立ち弱Ⓚ vs ヤンのしゃがみ中Ⓚ



ヤンのしゃがみ中Ⓚには足元のやられ判定が薄いユンの立ち弱Ⓚでつぶしやすい。足元のやられ判定に注目だ。

ローズ↘+中Ⓚ vs ダッドリーの立ち強Ⓟ



ローズの↘+中Ⓚは非常に姿勢が低く、さまざまな技を避けられる。ジャンプ攻撃を避けることも可能なのだ

Case5 無敵時間の違いによる性能差

無敵時間が長ければ長いほど、相手の攻撃をつぶしやすいのは当然のこと。無敵時間の長さによって、相手の攻撃とかち合ったときにどのような現象が発生するか、ここで解説していこう。C.ヴァイパーの強サンダーナックルは、攻撃発生の1フレーム以前に無敵時間が切れる。そのため、相手がC.ヴァイパーに攻撃を重ねた場合に使用すると、攻撃判定が発生してやられ判定が出るフレームと、相手の攻撃判定が同時にぶつかるため相打ちが発生しやすい。リュウの強昇龍拳のような攻撃発生後まで無敵時間が持続するタイプは、相打ちになるケースが少ないぞ。

強サンダーナックル



写真のような状態になると相打ちが発生。相打ちしやすさを逆に利用して、相打ち時限定の追撃を考えるのが大事。

リュウのEX昇龍拳



攻撃は重なっているがやられ判定が無いため、一方的につぶせる。特定の部位にやられ判定が無い技も探してみよう。

『スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION』最新キャラクターランキング

いよいよ闘劇予選も終盤へ。最新の情勢はいかに。意外なキャラクターが一矢報いるか!?

3強は揺るがず！

『スパⅣ AE』のキャラクターランキングには大きな変動は無し。これはプレイヤーたちの研鑽によって、キャラクターたちの強さが十分に引き出されつつあることを物語っているとも言えるだろう。家庭用版の発売から1カ月以上がたち、対戦カードに応じたさまざまな「対策」が煮詰められているが、一度相手に触ってしまえば大きなプレッシャーをかけられるなど、卓越した攻めの強さを持つユン、ヤン、最強クラスの地上戦に加えて、多彩な防御手段を持つフェイロンの「3強」と呼ばれる上位陣の牙城を崩すには至っていない状況だ。



ユン、ヤン、フェイロンの3強への対策を煮詰めることが、本作最大のやり込み要素であると言っても過言ではない!?

3強狩りが期待できるキャラクター

最近では、3強に対して有利とは言えないまでも、要所の読み合いをものにすれば勝ち星をあげやすいキャラクターに注目が集まっている。その代表格となるのが、すさまじい攻め能力を誇るセス。一度連続技を決めた後に仕掛けられる多彩な起き攻めは、見切ることが難しく、一気に気絶に持ち込めるものも多い。地上、空中の「立ち回り」能力も高く、どんな距離からもプレッシャーを掛けられるという本作随一の強さを持つ。体力の低さがネックだが、波に乗れば一瞬で相手を倒してしまうことも可能な、夢のあるキャラクターだ。

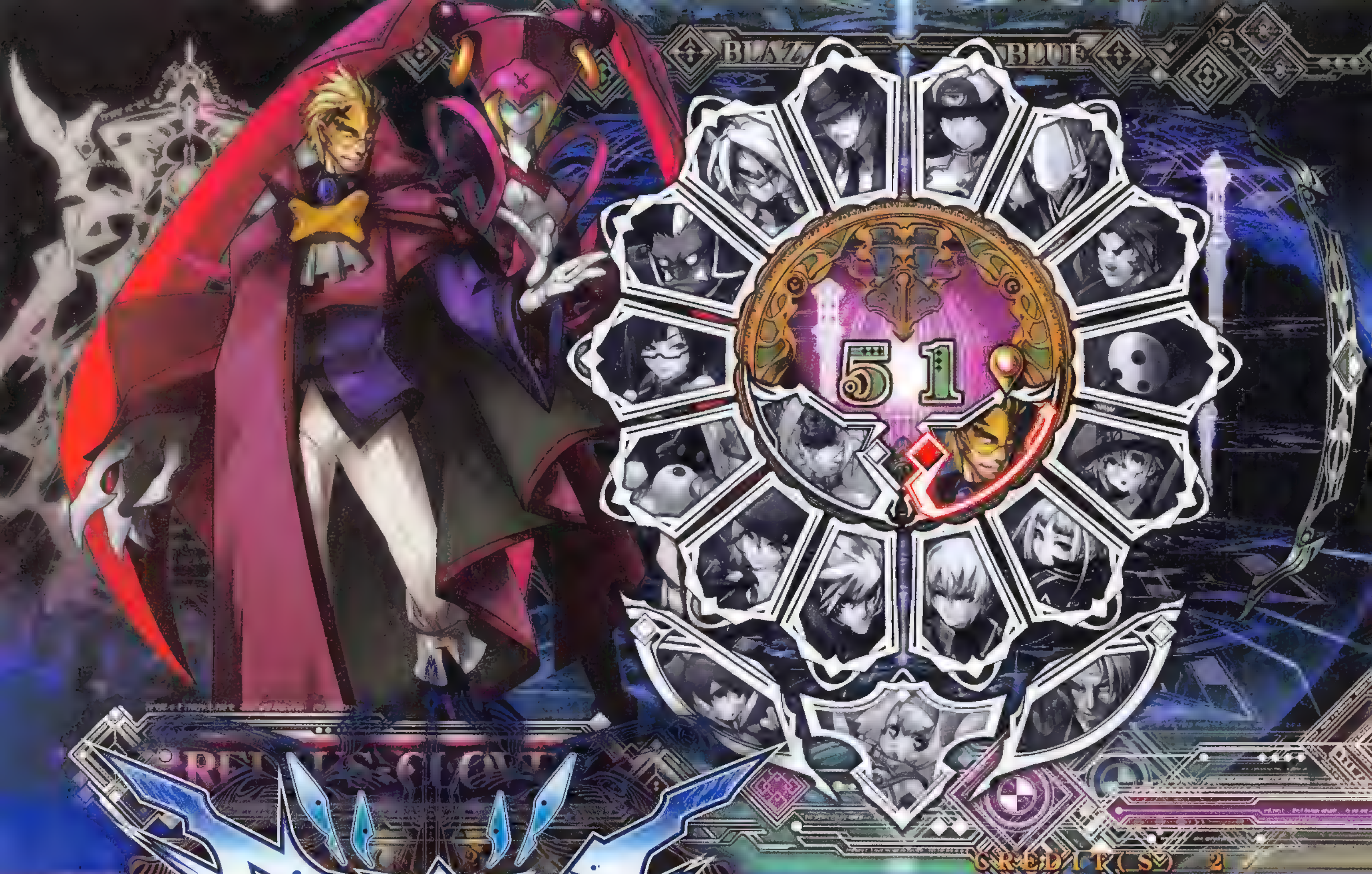


セスは強版昇龍拳の無敵時間が長いので、相手の無敵技にぶつけるようにして使うという攻めを仕掛けやすいのも強み。

『スパⅣ AE』キャラクターランキング 2011年7月中旬Ver.

ユン、ヤン、フェイロン	S
ザンギエフ、C.ヴァイパー、サガット、豪鬼、キャミィ、まこと	A
ケン、春麗、バイソン、ベガ、アドン、さくら、セス	B
アベル、ディージェイ、いぶき、E.本田、コーディー、ガイ、バルログ、ルーファス、リュウ、ブランカ、ダッドリー、ダルシム、ジュリ、エル・フォルテ、ガイル、剛拳、元、ローズ、狂オシキ鬼、殺意リュウ	C
ハカン、T.ホーク、ダン	D

強



大人気2D格闘ゲーム『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』に数々の新要素を追加した新バージョンが制作中！ 新キャラクターの追加に加え、既存キャラクターにも数々のチューニングが加えられるとのこと。情報を集め、来るべき新たな戦いに備えるのだ！

ブレイブルー コンティニュアムシフトII
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：今冬稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

『BBCS2』が待望のバージョンアップ！

全キャラクターに新しさとそう快感を！

ゲームセンターで好評稼動中の『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』に待望のアップデートが施される！ 既存のキャラクターたちにも新たな戦術とやり込み要素をもたらすチューニングが随所に施された作品となるようだ。またその詳細は見えてこないが、新キャラクターの登場も決定しており、ますます熱い戦いが楽しめる作品となることは間違い無い。今回の記事では、現在判明している新キャラクター・レリウスの情報を画面写真とともにご紹介。さらに、『BLAZBLUE』シリーズをざっくりと振り返るタイトル紹介にも注目だ。

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

記念すべき、『BLAZBLUE』シリーズ第一作目。2D格闘ゲームに今までに無い要素を多く持ち込み、爆発的人気を獲得した、美麗なグラフィックと壮大な音楽が織りなすバトルは、見ているものを魅了する完成度。また、家庭用版では、アドベンチャーゲーム顔負けの壮大なストーリーが描かれ、本作が「格闘ゲーム」という枠を飛び越えたコンテンツであることをファンに印象付けた。アーケード版をプレイして、ストーリーやキャラクターに興味を持ったなら、ぜひとも家庭用版をプレイしてもらいたい。

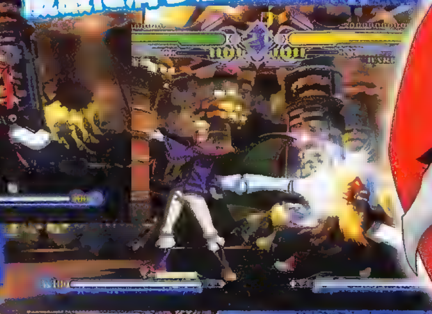


「ドライブ」と呼ばれる各キャラクター固有の特殊能力を使って戦うのが『BLAZBLUE』シリーズ共通のだいご味の一つだ。

新キャラクターとして カルルの父・レリウスが参戦！

画面写真を見る限りでは、レリウスもカルルと同じく人形を操って闘う戦士のようだ。体格が大きいため、カルルよりもリーチの長い攻撃に長けている印象がある。カルルは連係で一気に相手を仕留めるキャラクターだったが、レリウスはどのような戦術を得意とするキャラクターなのだろうか。従来のキャラクターとは一線を画す見た目の「渋さ」もあって、プレイヤー人気も高まりそうな予感。本誌では今後も新着情報が届き次第、続報をお知らせするぞ！







画面写真を見る限りでは、カルルのような本体＋人形の分割操作ではなく、単体で戦うキャラクターのようにも見える。ラグナにヒットさせている攻撃のダメージを見る限りでは、単発の攻撃力に秀でたキャラクターのようだが……？



レリウス

声：諏訪部 順一（すわべ じゅんいち）

カルルの実の父親。いつも余裕のある温厚な表情を浮かべてはいるが、その正体は狂気に満ちたマッドサイエンティスト。己の目的と知識のためには、どんな残虐な実験を行うこともいとわない。

プレイヤーズギルドにも追加要素が！

この夏、アーケード版『BBCS2』のプレイヤーズギルドがリニューアル！ さらに「プレイヤー同士でチームを組める」新機能レギオンがプレイヤーズギルドサイトに追加!! また、P$（プラチナダラー）を集めてもらえる関連グッズにも新たなラインナップが！ キュートなココノエマグカップはファンなら持っておきたい一品だ。

●ココノエマグカップ





ラバーキーホルダーに4キャラが追加!!

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』

新キャラクター2名を加え、新たな要素を多く追加しゲーム性を大きく変化させたシリーズ2作品目。近距離のぶつかり合いに重きを置いたゲームコンセプトとなっており、一作目から戦略が大きく変化した。



本作から追加されたハザマとツバキ。ハザマはテクニカルなキャラクターながら、女性プレイヤーたちにも大人気だとか。

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』

プラチナ、家庭用版で追加されていたミュー、ヴァルケンハイン、マコトを加えたアーケード最新作。画面端＝窮地という明快かつそう快なゲーム性が、多くのプレイヤーに支持されている。



新キャラクターのプラチナ。魔法少女をコンセプトにデザインされた彼女は、その可憐な容姿もあって一躍人気者に！

カリスマコスプレイヤー

うしじまいい肉 × 森 利道

『BBCS2』プロデューサー



今やコスプレ界のスターとしてWEBなどを中心に認知されつつある「うしじまいい肉」。彼女とのコラボレーションを快く承諾した『ブレイブルー』シリーズ生みの親である、森プロデューサー。二人に撮影を終えた感想などを語っていただいた。

森　まずこの衣装が素晴らしいですよね！　今回は完全オーダーメイドということで、本当に素晴らしい。

うしじま　背中もばっちり見えるし、脇乳も再現しているという！

森　まさに、そこは僕のこだわりなんですよ！（笑）。僕が見たノエルの衣装の中で間違い無く一番良いです。

うしじま　こういう衣装って衣装のために型が用意されてるわけじゃないじゃないですか。だから、作り手のアレンジがどうしても必要になったりするみたいなんですけど――。

――森さんは、そういったコスプレ衣装のアレンジについてどう思われますか？

森　もう、どんどんアレンジしてくれって感じですね！　もともと二次元のイラストって三次元のコピーじゃなくて、それを三次元に起こしたときに、どう映えるか、作品として完成されるかを考えてアレンジするわけですし。

――それは、ちょっとした逆転現象ですね。

森　でも、だから公式の設定資料と違う解釈を入れてファンの方に怒られたりするんですよ。でもそれは勘弁してください、と（笑）。

うしじま　ちなみに森さんはファンの方に衣装を着てほしい、なんて思ってたりしますか？

森　もちろん！

――うしじまさんはいかがでしたか？

うしじま　ノエルがもともと貧乳をネタにされてるみたいなんで、私に合ってていいなぁと（笑）。

森　いやいや（笑）。でも、絵を描くときにキャラクターに対してコンセプトは作っています。ノエルですと鎖骨と脇と背中ですね。それと「鉄壁のスカート」って言われるくらいパンツは絶対見せないっていうところにこだわりを持ってます！

――今回は夏コミのグッズ用に描き下ろしたイラストをうしじまさんが再現する、といった作品もありました。

森：最初はもっとえげつなかったんですよー。

うしじま：もっとエロかったんですか？

森：もっと露出してる感じだったんですよ。でもやり過ぎって怒られて（笑）。でも、ノエルがまさにそうなんですけど、一種のフェチズムがあって、「見えるか見えないか」ってところで葛藤するのがいいわけじゃないですか。

うしじま：分かります！　全部見せればいいってもんじゃないっていう。

――被写体としてのうしじまさんはいかがでしたか？

森：それはもうもちろんよかったです！

うしじま：よかったよかった。

森：もう1枚の写真だけ僕にくれって感じですね（笑）。

うしじま：後で1枚の写真だけ何十枚も送ります（笑）。

――それでは、今後またコラボレーションとか。

森：もちろん、いいですよ！　キャラクターとか描いてそれをやってくれるっていうならぜひというか、こちらからお願いしますってくらいですね！

うしじま：じゃあ、ドえげつないのを一つ。

森：ドえげつないのっていったら僕本当にえげつないの描きますよ？

うしじま：いいっすよーいいっすよー。やります！　それに今後はやっぱりアーク（システムワークス）さんがコスプレイヤーに対して寛容だと聞けたので、私の方からもコスプレイヤーをどんどん誘って、私以外の人もブレイブルーにかかわってくれるといいんじゃないかなって思ってます。

――フェスタなんてできるといいですね。

森：僕もいくらでも協力しますので！

うしじま：今度はボディーペインティングのコラボレーションとかしましょう！

森：ぜひしましょう！（笑）

うしじま：超たのしみー！

――では読者の皆さんに一言お願いします。

森：『BBCS2』も新バージョンになりますので、皆さんぜひゲーセンに足を運んでください！

うしじま：どんどん面白いなと思っているものにどんどん首を突っ込めたらなって思っています。将来的には、もっとコスプレイヤーの人と一緒にゲーム界をビジュアル面で盛り上げたりできればなと。それに、コスプレイヤーさんのいいところっていうのはビジュアル面もそうなんですけど、「おたくっ」ていうところがいいんですよね。やっぱりプロじゃない、おたくの女の子がおたくのコスプレをしてるっていうのがいいのであって、私はそこらへんは守っていきたいなと。今後もおたくの女の子を世に紹介していきたいなと思っています。

▶ 気になるビジュアルは袋とじをチェック！

カッターやはかきなど
厚手の紙で切り開いてください

うしじまいい肉

CollaBoRation



USHIJIMA
II NIKU

COS-PLAYERS PARK SPECIAL

撮影：兼重政徳

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation









USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation





USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation





USHIJIMA II NIKU CollaBoRation

うしじまいい肉 Profile

WEBやイベントなどで名を馳せるカリスマコスプレイヤー。
自画撮り写真集「じがどり」で業界に大きな旋風を巻き起こす。

好きな食べ物：
チーズ、肉

好きな音楽：
エレクトロクラッシュ全般、テクノ

好きな漫画家：
いましろたかし、サガノヘルマー、福満しげゆき、長尾謙一郎

好きな場所：
でっかい公園、動物園、水族館、ディズニーシー

趣味：
読書、ネット、音楽鑑賞、デジカメ



真・恋姫†夢想 〜乙女対戦★三国志演義〜

真・恋姫†夢想〜乙女対戦☆三国志演義〜	
■メーカー	：Noi
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：８方向レバー+4ボタン
■発売日	：2011年夏予定
■仕様基板	：NEO STANDARD
■ネットワーク	：—

今月も『真・恋姫†夢想』の続報をお届けしちゃいましゅっ………はわわ、噛んじゃいました。強くてかわいい新キャラが一挙どど〜んと目白押しなのでしゅっ!

三国時代最強の武人が登場!! 軍師たちもさらに参戦だ!!

三国時代最強の武将・呂布と軍師四人がついに公開されたぞ!

今回は武将一人と軍師四人の情報を一挙に公開するぞ。武将は言わずと知れた三国時代最強の呂布だ。軍師は各勢力から一人ずつと、呂布の専用軍師となる陳宮が登場したぞ。どの武将と軍師を選んで闘おうかと、悩んでしまうラインナップだ。早く俺の嫁を使って闘いたいっ!!



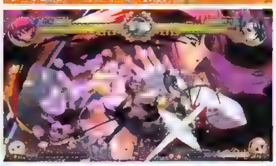
呂

呂布（真名:恋）

暴虎馮河	↓↘→+AorBorC
豪放磊落	→↓↘+AorBorC
一騎当千	↓↙←+AorBorC 追加入力AorBorC
天下無双	↓↘→↘↓↙←+C
深紅の呂旗	↓↘→+A+B+C

方天画戟を手に闘う呂布は長いリーチを生かして闘うスタイルになりそう。最強の武を見せつけよう!

奥義：天下無双



秘奥義：深紅の呂旗



呂



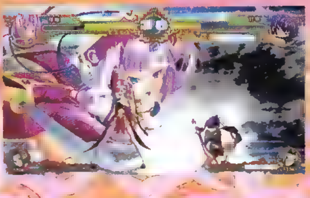
陳宮（真名:音々音）

武神・呂布を慕うかわいらしい軍師だが近付く者には容赦無し!

呂布にべったりとくっついて離れない、呂布専用の軍師。普段はぼ〜っとしている呂布に近付こうとする男に対しては、容赦無く「ちんきゅ〜きっく」をお見舞いして撃退するのが常である。

ドリパにプレイアブル出展だっ!

萌えの祭典とも言うべき、2011年大阪で開催された「ドリームパーティー」に、何とプレイアブル出展されたのだ。ドリパにアーケードゲームが出展されるのは初めてのことであり、大いに注目されたぞ!



蜀

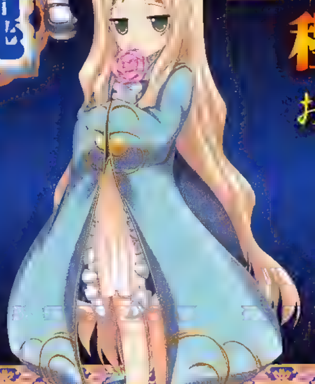


鳳統（真名:雛里）

諸葛亮と並び称される恥ずかしがり屋の「あわわ」軍師

諸葛亮とともに蜀陣営に加わった軍師で、常に諸葛亮とともに行動している。引っ込み思案で、普段は緊張して噛みまくりだが、いざ戦となるとその姿からは想像できない能力で勝利に導いてくれる。

魏



程昱（真名:風）

おっとりとした言動に隠されているのは勝利への秘策!

元は程立と名乗っていた魏の軍師。話の最中に寝てしまうなど、普段はおっとりとした性格をしているが、その頭脳はいざというときにはフル回転して、勝利のための秘策を紡ぎ出す。

呉



呂蒙（真名:亞莎）

引っ込み思案の近眼軍師は呉下の亜蒙に非ず!

とても目が悪く、他人を威嚇してしまうように睨んでしまうために引っ込み思案な性格になってしまった呉の軍師。しかし本来は次代を担うべき俊才であり、将来を嘱望されている。





AQUAPAZZA
アクアパッツァ
AQUAPLUS DREAM MATCH

「あたしこそナンバーワン萌キャラなのだということを、世界に知らしめるのだ！」

ToHeart2 まーりゃん
CV:小暮英麻

AQUAPLUS × EXAMU

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2011年6月22日(稼働中)
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

闘劇2011決勝大会、9月17日(土)東京ゲームショウ2011にて開催！

[illegible]

闘劇2011におけるパートナーキャラクター「まーりゃん」の使用について

7月22日より解禁となったパートナーキャラクター「まーりゃん」の登場にともない、闘劇2011の決勝大会前に、一度だけパートナーキャラクターの変更が可能となる予定です。こちらも詳しくは闘劇2011webサイトにて公開予定ですので、あわせてご確認ください。

10人目のパートナー「まーりゃん」参戦!!

まーりゃん先輩のラブリーな援護に大注目！

タイムリリースで登場するパートナーキャラ・まーりゃんの必殺技は、飛び道具をばらまく「援護してやろう感謝したまへ」と空中から蹴りを繰り出す「まーりゃんきっく」。「援護してやろう感謝したまへ」は、まーりゃんの前方にロケット花火による攻撃を打ち出す技。飛び道具の軌道はランダムで選ばれるが、どの軌道も前方～斜め上に強いので、けん制として使いやすい。「まーりゃんきっく」は、ヒットすると相手を横方向に大きく吹き飛ばす。画面橋付近でヒットさせた場合は、壁バウンドを誘発するため、連続技の途中に組み込めば、さらなる火力アップを図れるはず。また、どちらの技も、再使用できるまでの時間が短く、技の発生が早いため、C攻撃や必殺技などからキャンセルで繰り出し、技の隙をフォローしつつ攻め込むという戦術も可能。どのキャラクターと組み合わせて使っても十分に力を発揮してくれる強力なパートナーとなっているぞ。

援護してやろう感謝したまへ（ニュートラル+D）



このみやトウカなどの小ジャンプを持つ相手への抑止力としても強力な援護攻撃。威力が高く、強力なけん制技となる。

まーりゃんきっく（←or→+D）



攻めに組み込めば、ガードクラッシュを狙いやすいはず。ラウンド毎に下着の柄がランダムで変わるという素晴らしい仕様も！

そう、ここは俺様の約束されし千年帝国！

このみやタマ姉の通う学校の、先代の生徒会長。卒業後にもかかわらず、制服を身に纏って学校に出現する、自称「永遠の14歳」。「朝霧麻亜子（あさぎりまあこ）」なる名義で声優のバイトをしているとのことだが、その素性はほとんどが謎に包まれており、本名すら不明。『アクアパッツァ』では、物語の黒幕として登場するが、『ToHeart2』シリーズやその派生作品でも、数々の騒動の元凶となったトラブルメーカーである。



破天荒な立ち振る舞いがハチャメチャな騒動を巻き起こすことも……。でも、その無邪気さに免じて、許す！



「アクアパッツァ」の疑問を環お姉ちゃんが解決！

旬のアクアパッツァQ&A

今回はプレイする上での細かい疑問点をピックアップ！対戦を勝ち抜く上で理解しておきたい情報が満載だ！

トウカお姉ちゃんの刀、どうすればいいの？

発生の速い攻撃で反撃を狙いなさい！

トウカの「疾風」対策

トウカの特殊技「疾風」は立ちC、しゃがみCの後に➡➡と入力することで、硬直をフォローするように前方へダッシュする主力技の一つ。しかし、立ちCⓒ「疾風」後の状況は立ちガードすればガード側が5フレーム有利となるので、キャラによっては反撃を決められるぞ。またしゃがみCⓒ「疾風」に関しては硬直差がさらに大きくなるので、こちらはしゃがみAなどで容易に反撃が可能だ。しかし、トウカ側が「疾風」後の硬直をジャンプキャンセルすると、通常反撃が間に合う攻撃でも空中ヒットになってしまうので注意。通常技からの反撃を狙う場合は、空中ヒットでもつながるタイプの連続技をチョイスしたい。



「疾風」を活用して攻め続けるトウカに天誅を加えよう。

立ちとしゃがみで何か違う気がする～？

ガード硬直に差があるから注意するのよ！

ガード硬直の違い

本作は立ちガードとしゃがみガードで硬直が異なるので注意が必要。立ちガードの方が1フレーム分硬直が短く、しゃがみガードより一瞬早く動けるのだ。有利な状況を生かした攻めに対しては、立ちガードを心掛けることで、割り込める可能性が高くなるぞ。

リアンノンお姉ちゃんに近づけないよ～

C攻撃、ヘヴィスマッシュに反撃を決めなさい！

リアンノン戦の基本方針

リアンノンに対して近づくことに成功しても、立ちC、しゃがみCⓒ必殺技で追い返されてしまいがち。しかし、各種C攻撃をガードした後は大幅にガード側が有利になるため、リアンノンが必殺技を出してもそうでなくても反撃が狙えるのだ。リアンノンに近づいた後はしゃがみガードで相手の攻撃を待ち、C攻撃、ヘヴィスマッシュをガードした瞬間に反撃技を出すのが基本方針。このとき使用する技は、このみのしゃがみCなど、リーチが長い攻撃、もしくは環の「恐怖のアイアンクロー」、トウカの「雷光無影斬」のような突進技がベスト。ある程度、無敵時間がある必殺技ならば、相手がC攻撃から遅めにヘヴィスマッシュへ連係したときもつぶせるのだ。



リアンノンの前であえて攻撃を出さずに待って……、各攻撃に反撃する。これで黙らせてから跳び込もう。

投げが決まらない瞬間がある気がするであります！

いろいろな状況に投げ無敵時間があるのよ！

投げに関する基本情報

まずは、通常投げはボタンを押した直後に攻撃が発生するのでは無く、つかむまでに4フレームかかるということを覚えてほしい。そのため、起き上がりの切り返し手段として使おうとした場合、逆に相手の攻撃につぶされるケースが多い。また、ダウンしてから起き上がった後の4フレーム間、攻撃が当たった後、もしくは攻撃が空中ヒットして地面に着地した状況での5フレームの間は、投げられない状態（投げ無敵時間）となっている。

ただし、ファストスタンディング後のみ、投げ無敵時間が一切無く、起き上がったと同時に投げ技を重ねられると、ジャンプするか、投げ無敵技を出さない限り回避できないので注意が必要だ。

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモア発の最新情報を、毎月お届け！ 今月は家庭用「KOF XIII」の新規参戦キャラクターのほか、iPhone版「KOF-i」、「ネオジオステーション」の新作など、見逃せないビッグニュースが満載だ！

家庭用版の新参戦キャラクターが判明!!

THE KING OF FIGHTERS XIII™

THE KING OF FIGHTERS XIII	
■対応ハード	PlayStation®3 / Xbox 360®
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	2D対戦格闘
■発売日	2011年10月27日発売予定
■価格	7,140円（税込）
■ネットワーク	PlayStation®Network／XboxLIVE対応

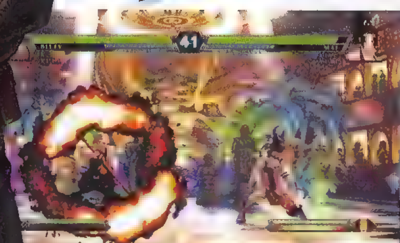
先月の電撃発売発表に続き、早くも公開された二人の家庭用版追加キャラクターを紹介！ 10月27日の発売予定日まで、もう待ちきれない!?

家庭用『KOF XIII』ではまさかのビリー・カーンに加え、本作の最終ボス・サイキが参戦。キャラ性能や、ストーリーの有無が気になるところ！



「ヘイヘイヘイ！」

帝王の片腕
ビリー・カーン
Billy Kane



これは『95』での密着当てが語り草の、超火炎旋風棍か？ 火炎三節棍中段突きらしき技など、懐かしい棒術も写真で確認できた。



こちらはNEOMAX超必殺技。派手に炎を噴く棍で、相手を突き崩す！

格闘スタイル	棒術	趣味	洗濯
誕生日	12月25日	好きな食べ物	妹の手料理
出身地	イギリス	得意スポーツ	棒高跳び
身長・体重	179cm／78kg	大切なもの	妹（リリー）
血液型	B	嫌いなもの	汚れた服



「生きてる意味もねぇな」

時間を統べるもの
遙祀（サイキ）・変身前
Saiki



アーケード版では変身後の姿でラスボスとして登場していたサイキ。変身前のこの状態ではどんな能力なのか？





NEOMAX超必殺技では、ボス戦でおなじみの変身後の姿になって遠隔攻撃。離れている相手も逃さない！

格闘スタイル	肉弾戦	趣味	不明
誕生日	不明	好きな食べ物	不明
出身地	不明	得意スポーツ	不明
身長・体重	178cm／59kg	大切なもの	不明
血液型	O	嫌いなもの	不明

新ステージの画面写真も確認！



新ステージの存在も確認。一見荒涼としているが、仕掛けはあるのか？

iPhone/iPad touchで新『KOF』始動!

THE KING OF FIGHTERS i

昨今目覚ましい進化を続けているiPhone用ゲームアプリの市場に、『KOF』がオリジナル新作アプリで登場！　iPhoneユーザーの『KOF』ファンなら絶対必携の、携帯アプリとはとても思えないその充実の内容をここで一挙に紹介しよう。

THE KING OF FIGHTERS-i (ザ・キング・オブ・ファイターズアイ)	
■対応ハード	iOS4.1 以降のiPhone3GS, iPhone4, iPod touch 第3 世代以降
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	アクション
■発売日	配信中
■価格	900 円（税込）

超美麗ドット絵を完全再現!

まずだれもが気になるのはグラフィックや操作系統だろうが、見ての通り現行最新作『KOF XIII』にも劣らない、迫力の職人芸ドットグラフィックを実現！

さらにシンプルモードのタッチ操作では、一発で必殺技やコンボ、緊急回避もストレス無く出せる。



簡易操作のほかに、バーチャルパッドでアーケードさながらのレバー＆ボタン操作も可能！　自分に合った操作方法を選んで戦える。

トレーニングモードも本格的!



トレーニングモードのほか、親切なチュートリアルモードも用意されているので初心者でも遊べる！

『XIII』でおなじみのターゲットアクションも健在。指定される各課題をこなし、対戦の腕を磨こう。

さらに上写真のトレーニングモードなどの練習要素に加え、おなじみのチーム戦のほかに1対1でのシングルバトルモードや、一人のキャラで勝ち抜くエンドレスモードなど、遊びの幅もかなり広くなっているぞ。

トレーディングカード!?



条件クリアやゲーム内での購入で、描き下ろしイラストを含むトレーディングカードや設定資料、『XIII』のムービーなどを入手できるぞ！

通信機能と追加配信でさらに面白く!

本作ではBluetoothを用いた通信対戦のほか、戦績を記したマイカードやトレーディングカード、対戦リプレイデータの通信交換が可能！　さらに本年10月までには現行の14人に加え、6名の追加キャラや新ステージが配信予定だ。全世界のスコアランキングや、Game Center、Twitterにも対応！

NEOGEO Station

ついにシリーズ第二弾ラインナップが登場!!

稀代の名機・NEOGEOのアーケードゲームの数々が気軽に楽しめる、PSP、PS3でのダウンロード配信専用ゲームシリーズ『ネオジオステーション』。そのラインナップに、いよいよ待望の第二弾が配信開始となった！　その追加タイトルの詳細を、ここで解説しよう。

THE KING OF FIGHTERS '95

ジャンル:対戦格闘

価格:PSP版 700円　PS3版 900円

NEOGEO稼働年月日:1995年9月1日



16年前とは思えないグラフィック!





ベースボールスターズ2





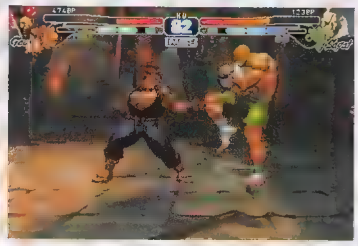
内容、演出すべてが特濃!

CAPCOM ファイティングジャーナル Vol.2

今月はiPhoneアプリ「ストⅣ VOLT」に大注目!
豪鬼の使用条件も公開するぞ!

Topic iPhoneアプリ『ストリートファイターⅣ VOLT』で熱くなれ!

大人気アプリ『ストリートファイターⅣ』のパワーアップ版とも言える作品が配信開始！　その名も『ストリートファイターⅣ VOLT』。Wi-Fiを使ったネットワーク対戦など、新要素を数多く盛り込み、追加キャラクターもバイソン、バルログ、コーディーの3名が追加。さらに、早々と隠しキャラクターである豪鬼も加わるなど、早くも熱い盛り上がりを見せている。以下のカコミに、豪鬼の使用条件を掲載するのでさっそくチャレンジしてみよう！



豪鬼は非常にテクニカルなキャラクターとなっているが、使いこなせればすさまじい強さを発揮するぞ。



『ストリートファイターⅣ　VOLT』
動作環境：iOS4.2以上
価格：800円（税込）

豪鬼使用条件

- ●対戦を100戦こなす（Wi-Fi、Bluetoothどちらでも）
- ●アーケードモードを3ラウンド以上の設定で難度を問わず、すべてのキャラクターでCPU「豪鬼」を撃破（ノーコンテニュークリア）する

あの人たちの『ストⅣ VOLT』対戦風景は……!?

まじん：俺たちの新たな闘いの舞台が現れてしまった！
よるよる：俺のアーケード版のメインキャラ・豪鬼が出てきちまうとか……おめえ、死んだぜ。
まじん：とりあえずこのアプリが出てから、対戦のし過ぎでほかの編集の目が痛過ぎて死にそうではある。
よるよる：これは仕事なのだ！　コーディーの➡＋Ⓚがしゃがみに当たるとか対戦しないと分からんですし。
まじん：今回このコーナーの文字数が少ないからって無理矢理新ネタ入れるのやめてくれませんかね……。
よるよる：次号は攻略記事をやりたいであります！



緩募!『ストリートファイター X 鉄拳』アーケード化応援レター！

家庭用で発売予定の『ストリートファイター X 鉄拳』をアーケードでも遊びたいという格闘ゲームファンは星の数ほど居るはず。そんなわけで、アルカディア編集部が、皆様の熱い期待や妄想を一挙に集めちゃいます！　グサリと刺さるこん身のお便りは、本コーナーに掲載予定＆カプコンさんに届けることを約束します！

応募の方法

ハガキの場合はP128の住所あてにお送りください。また、アンケートハガキの自由欄でも投稿できます。メールの場合はpost　arcadia2009@arcadiamagazine.comまでお送りください。その際、表題に「ストクロ応援レター」と書いてください。熱いコメントを待っています!!

連載まんが さくらさん、はりきる!「切ない片思い」

マンガ：春人（http://fruhling.suppa.jp/）



闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!



profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360)の闘う熱血プロデューサー。

Playstation3ユーザーの皆さん、やっとPS Storeが全面再開しましたね。『スパⅣ AE』のパッケージ販売よりも復帰が後だったので、パッケージを買わせるつもりだったんじゃぁ～ないの？　的な憶測がちまたに出ましたが、小野にはそんな力も、影響力もありません……。多くの方が『スパⅣ AE』デビューしていただいているようで感謝感激です。また、内容で、手厳しい意見も多く聞いています。その意見に対しても、どこかで良い落としどころを見つけて答えを提示できれば、と、思っています。

さて、この号が発売されるころには、北米サンディエゴにて、“ComicCon”（北米最大のポップカルチャーイベント）が終わり、かつ“EVO2011”も終わっているくらいでしょうか？　執筆段階ではどちらもこれからなので何とも言えませんが、“ComicCon”で放映した『ダークストーカーズ』の映像は、皆さんに喜んでいただけそうなので期待大です。まぁ批判もあるでしょうが……。

ストクロも、今後のタイトルも、まだまだ、格闘ゲームを盛り上げていきたいので、今後の公式大会などの情報も楽しみにしていてください。

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー

第二十七回

ASW風林火山

格闘ゲーム界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け!　全国各地で大好評の各種イベント情報に注目だ!!

『BBCS2』各種イベント開催中!!

『BBCS2』500万プレイ記念として全国行脚を続けている森プロデューサーと獣兵衛の旅の中から今回はアキバ編をリポート!!　去る6月25日、クラブセガ秋葉原にて関東エリアプレイ数ナンバー1を記念してトークイベントと感謝状が贈呈された。また同日にはAKIHABARAゲーマーズ本店でチャリティーイベント『せつでんTシャツ』も販売されこちらも大盛況だったぞ。



なんと石渡氏がサプライズ登場！　森氏と息のあった掛け合いを披露していた。



森氏と石渡氏も「せつでんTシャツ」を陣頭に立って販売していた。



見事Tシャツは完売。売り上げは全額赤十字社を通じて寄付された。



集まった観客に缶バッジのプレゼントや握手会も開催された。

夏コミ限定のグッズセットに注目!!



来たる8月11～13日の三日間、夏のコミックマーケットのアークシステムワークス企業ブースでは、ファン垂涎のオリジナルグッズが販売される!　販売されるのはポスターやバッグなど数種類のアイテムが詰め込まれた『BLAZBLUE』ハッピーセットと、抱き枕カバーとオリジナルショッパーがセットになったず～っと一緒だよ♡ セットの2種類。さらに購入時にはここでしか見られない森&加藤氏の描き下しイラスト満載の『BLAZBLUE』オリジナル設定資料集が各日各セット先着200名にプレゼントされるぞ！

『BLAZBLUE』ハッピーセット

●ステンレスオーバルトレイ



●ラグナ&ハザマ特大タペストリー



●ぶるらじメタルチャーム



●ユーティリティバッグ



●オリジナルショッパー



●全キャラポスター



ず～っと一緒だよ♡ セット

●ノエル&ニュー抱き枕カバー



●オリジナルショッパー



『BLAZBLUE』オリジナル設定資料集



森・加藤描き下ろしイラスト収録のここでしか手に入らないオリジナル設定資料集！　各日各セット先着200名までの限定版だぞ。





有馬七助

『BBCS2』新Ver.ロケテスト稼働開始！

[illegible]ページでお伝えしたキャラクター「レリウス＝クローバー」が登場する新バージョンのロケテストがいよいよ8月11日からスタート予定！　詳細はオフィシャルHP(http://blazblue.jp/)までどうぞ!



PRESENT

『BLAZBLUE』ハッピーセット、ず～っと一緒だよ♡ セットを各1名様にプレゼント！
応募は3ページのプレゼントコーナーまで。

EXAMU-EXTRA! Vol.27

エクサム エクストラ!

エクサムの最新情報をスタッフ描き下ろしイラストとともに毎月お届けしている当コーナー。読者参加企画のご協力ありがとうございました!!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX



ILLUSTRATED BY つかさ
ゲームセンターで見かけたら即コイン投入ぅ!
みなさんもガシガシ遊んでくださいね!

キャラクター人気投票の結果は次号、描き下ろしイラストとともに発表!!

皆様にご協力いただきました、AQUAPAZZAキャラクター人投票の結果は次号(8月末売り)で、アクアプラス様の描き下ろしイラストとともに発表します! また、本誌発売と同時に締め切らせていただきました、イラストコンテストの結果も9月末売り号にて発表予定なので、お楽しみに!

闘劇2011店舗予選開催中です!

闘劇2011の予選が絶賛開催中の『AQUAPAZZA』。今回の闘劇で唯一の完全新作ということもあり、プレイヤーの関心度はとても高く、各地で大盛り上がりを見せている。開催店舗の情報などは闘劇2011webサイト[http://www.tougeki.com/]にてご確認ください。



タイトーステーション町田店での予選の様子。通路が埋め尽くされるほどの人だかりが!!

あのキャラの意外な真実が明らかに!?

俺たちにAQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCHを語らせろ!!

アクアプラスのディレクター鷲見さんと、エクサムのディレクター林さんを直撃! 今月は『ティアーズ・トゥ・ティアラ』から参戦となるキャラクターについてお話ししてもらったぞ。

――『ティアーズ』からの登場キャラで、まず決まったのはどのキャラだったのでしょうか?

鷲見 全体的に、剣を使ったキャラが多いので、それに対して武器のバリエーションも必要になってきます。そんな中で、まず決定したのがメインヒロインのリアンノンでした。

林 魔法使いで動きはゆっくりだけど、近寄られなければ強い、ということで遠距離が得意な設置系のキャラになりました。

――各種技や独特なジャンプの性能などは、最初の段階から決まっていたのでしょうか?

林 いえ、いろいろと試行錯誤しました。大まかなことは決まっても、それをどのように表現するのかが難しくて。ジャンプもイメージは見えていたのですが、まとめるのに苦労しましたよ。

――モルガンの放つ弓も、ご苦労されたのではないでしょうか?

林 いろいろと試しましたね。制限無く撃てるようにして、さすがに強過ぎたりとか(笑)。

鷲見 それだとせっかくのパートナーに頼る必要も無くなってしまいますしね。

林 パートナーとの組み合わせも考えて、それぞれがそれなりの欠点を持っているんですよ。

鷲見 その欠点を、パートナーと一緒に力を合わせて補っていく。一人で何でもできちゃったら、パートナーも選ばれた意味が無いですからね。

林 弓矢以外にも二段ジャンプがあったりといった、フットワークの軽いスピードを生かした闘いができるキャラになっています。ただ、それと引き換えに防御力の低めなやわらかいキャラになっています。そこは布面積も少ないのでしかたがないということで(笑)。

――リアンノンやモルガンとは対照的に、アロウンは使いやすいキャラになっていますね。

林 技だけ見るとスタンダードキャラのようですが、体の小さな女性キャラが多いので、デカキャラの部類に入るんですよ。そのためリーチの面でも優れたキャラになっていると思います。

鷲見 『ティアーズ』キャラの特殊技は、すべて原作にあったスキルと同じ名前のものになっていて、その辺りもかなり意識した作りになっているんですよ。

林 アロウンのスキルの「魔王のカリスマ」は女性にしか効かないものなので、アシストキャラに男キャラが居なくてよかったです(笑)。

イラスト&インタビュー:げっつ☆先生



ついにあのキャラクターが「アクアパッツァ」に参戦! P050からの記事もお見逃し無く!!

エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

CRIMSON BASE SANBANCHO

九戦目　非想天則、地上26階の決戦!

公式ランバト「ハイドラGP」を始めとしたエコールの最新情報をお届けする本コーナー。今回は6月26日開催の非想天則大会のレポート、そしていよいよメルブラ選手権、東／中／西ブロックのGP戦の詳細を発表するぞ！

ハイドラGP・2011 東／中／西ブロックGP戦開催決定！

2010年11月にスタートして、7月で9カ月目に突入したハイドラGPメルブラ選手権。東・中・西の3ブロックから、それぞれのチャンピオンを決めるブロックGP戦が開催決定！ 8月31日時点での各エリア上位者に参加資格が与えられるので、積極的に大会に参加して、ポイントをゲットしよう。

ハイドラGPメルブラ選手権2011 開催概要

東ブロックGP戦

日時　2011年9月24日（土）
GP戦決勝ラウンド　15時～
※決勝ラウンドに先立ち、12時ごろから、当日選出枠1名を選ぶ当日予選を行ないます。

場所　東京都立産業貿易センター 浜松町館　2階展示室

中ブロックGP戦

日時　2011年10月1日（土）
GP戦決勝ラウンド　15時～
※決勝ラウンドに先立ち、12時ごろから、当日選出枠1名を選ぶ当日予選を行ないます。

場所　アテナ日本橋（大阪府大阪市浪速区難波中2-1-22）

西ブロックGP戦

日時　2011年10月2日（日）
GP戦決勝ラウンド　14時～
※決勝ラウンドに先立ち、13時ごろから、当日選出枠1名を選ぶ当日予選を行ないます。大会自体は16時頃に終了予定です。

場所　不思議博物館（福岡県筑紫郡那珂川町西畑1466-2）

※時間は変更される可能性があります。ハイドラGPのHP（http://hydragp.info/）でご確認ください。



ブロック決勝、日程決定！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より



地上26階から見た景色。（写真提供：くら選手）



東京ドームシティを一望する会場が激戦の舞台だ!!

エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラGP HYDRA GP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

土曜弾、天空の戦い

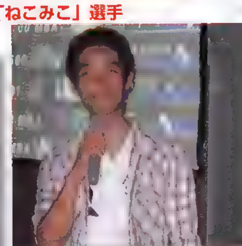
6月26日、東京の文京シビックホールの地上26F「スカイホール」で、土曜弾による非想天則オフライン大会、「第18回東方土曜弾／ハイドラGP非想天則選手権Rd.6」が開催された。大会はランダム3on3形式で行なわれたが、ちょっとしたスパイスとして、上位4チームが決勝として出そろった時点で、チームを再シャッフルするという形が採られた。勝負ではなく交流を主眼に置いている、土曜弾らしい大会方式だ。

決勝戦は第3戦までもつれ込む接戦の末、「アジカン・ザ・センチュリー」選手、「スミルア」選手、「浪漫砲」選手の3名によるチームが優勝を飾った。

また、6月18日の名古屋拳に続き、土曜弾大会でもメルブラ大会が実施され、こちらも白熱した戦いが繰り広げられた。優勝したのは東北からの参加者「ねこみこ」選手。



『東方非想天則』大会優勝
「浪漫砲」選手（左）、
「アジカン・ザ・センチュリー」選手（中央）、
「スミルア」選手（右）



『メルブラ』大会優勝
「ねこみこ」選手

大会優勝者ギャラリー

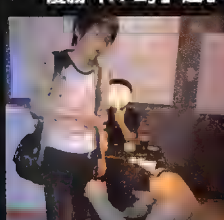
ハイドラGPメルブラ大会、非想天則大会優勝者の写真をピックアップしてお届けするぞ。今月の猛者たちは次のメンバーだ。



6月12日「GAME41」大会（Rd.220）
優勝「R-Ly」選手



6月25日「ゲームプラザアンアン大分店」大会（Rd.223）
優勝「タカ坊」選手（左）
「記念参加」選手（右）

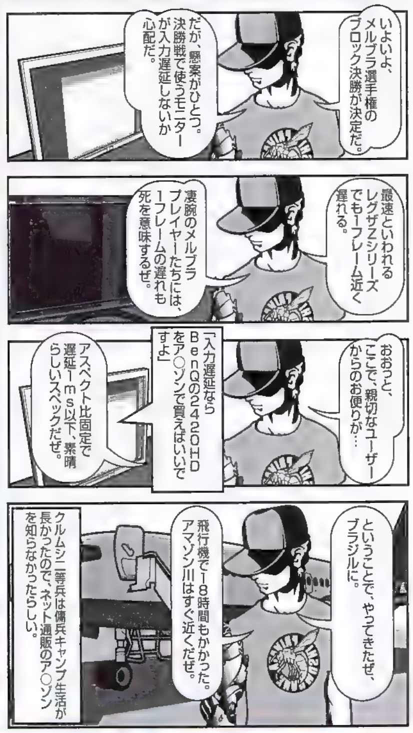


7月1日「高田馬場ゲーセン・ミカド」大会（Rd.241）
優勝「キリヤ」選手（左）、
「レオ」選手（右）



6月26日「プレイランドエフワンR」大会（Rd.221）
優勝「ヘクト」選手

カムカム　クルムシ二等兵 8



BEAT MAXIMUM

今月は『REFLEC BEAT』&『pop'n music』シリーズの新作情報をお届け。10月に開催されるギタドラライブイベントの詳細も見逃すな!!

待望の大型アップデートをDJ YOSHITAKA氏に直撃!

REFLEC BEAT

REFLEC BEAT
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：―

新作発表から楽曲追加などイベント満載の『REFLEC BEAT』。その詳細をゲームディレクターDJ YOSHITAKA氏に直撃してみたぞ。



DJ YOSHITAKA

BEMANIシリーズで楽曲を提供するコンポーザー。『beatmania IIDX』シリーズのサウンドディレクターを経て、現在は『REFLEC BEAT』ゲームディレクターを務める。

待望の人気コンポーザーも参加! 新曲&連動イベントに注目!!

――『REFLEC BEAT』Ver1.5をスタートさせるきっかけについてお聞かせください。

DJ YOSHITAKA　まず、バージョンアップについては、稼動時から計画していました。『REFLEC BEAT』は新規のタイトルなので、みなさんに早く認知してもらえるか少々不安でしたが、今はおかげさまでたくさんのプレイヤーに遊んでいただいています。そして、稼動開始から半年以上がたち、ペースの速いプレイヤーはすべての解禁要素などをクリアしているであろうこの時期に、新たに楽曲を追加し継続的に遊んでもらおうという意味を込めてバージョンアップしました。

――Ver1.5の収録楽曲は今まで見られなかったコンポーザーが多数登場します。参加コンポーザーはどのようにして決まったのでしょうか？

DJ YOSHITAKA　まだ収録されていないコンポーザーさんを中心にお声を掛けました。まずは『jubeat』シリーズで人気のS-C-Uさんの楽曲「robin」ですね。すごいさわやかな楽曲で、イメージ的には次回作の『REFLEC BEAT limelight』に近いかなと思います。ほかには、SotaFujimoriさんの最新アルバム「SYNTHESIZED 3」からの収録や、村井聖夜さんにも新曲を書き下ろしてもらってます。あとはTЁЯRAさん待望の新曲も今回収録させていただきました。

――『beatmania IIDX』シリーズの連動イベント「Lincle LINK」が始まりました。第一弾は『REFLEC BEAT』になりましたが、両機種の制作を経験しているYOSHITAKAさんには思い入れのあるコラボになると思いますがいかがでしょうか？

DJ YOSHITAKA　僕が『REFLEC BEAT』を作った理由の一つとして新規のプレイヤーに『beatmania IIDX』シリーズを遊んでもらいたいというのがあります。最近は『jubeat』や『REFLEC BEAT』から音楽ゲームを始めるプレイヤーが多く、ほかのBEMANIシリーズは遊んだことが無いといった、以前では考えられなかった方が増えています。例えば、『beatmania IIDX』シリーズなどのロケテストでは、順番待ちの行列に昔からお馴染みの常連プレイヤーを多く見掛けるのですが、先日の『REFLEC BEAT limelight』のロケテストでは、初めて見掛ける方が多く、僕らが認識していない年齢層やプレイヤーが着実に増えているんだなと、嬉しく、また驚きでした。そういう新規のプレイヤーがさらに音楽ゲームを楽しむために、僕たちはどこに誘導しなければいけないのか？　その答えの一つとして、『beatmania IIDX』があると思います。

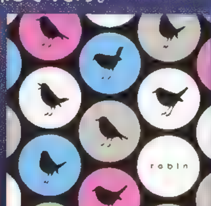
REFLEC BEAT Ver.1.5　注目ポイント!

大人気コンポーザーの新曲を多数追加!

『REFLEC BEAT』Ver1.5では大人気コンポーザーの楽曲が多数追加される。現段階で判明しているのは『pop'n music』シリーズでおなじみ村井聖夜の「まるでマトリョーシカ」、6月に発売されたSotaFujimoriの「SYNTHESIZED 3」から『beatmania II DX』シリーズの人気曲リミックス「ANDROMEDA -SF_2011 Mix-」。上記インタビューでDJ YOSHITAKA氏が一押ししたS-C-Uの「robin」。最後に、待望の2ndアルバムの発売を控えているTЁЯRAの書き下ろし曲「DIORAMATIC MOMENT」が収録。これ以外にも楽曲が控えているとの噂なので、実際にプレイをして探してみよう。



まるでマトリョーシカ／seiya-murai feat.ALT



robin／S-C-U



TЁЯRA／DIORAMATIC MOMENT

『beatmania IIDX』シリーズ連動イベント

Ver1.5のアップデートとともに開始された『beatmania II DX』シリーズとの連動イベント「Lincle LINK」。両機種をプレイして特定の条件を満たせば楽曲が解禁するぞ。解禁楽曲は下記の表を、解禁するための条件については「Lincle LINK」特設サイト[http://www.konami.jp/bemani/lincleink]を参考にしよう。

『REFLEC BEAT』解禁楽曲リスト

曲名	アーティスト名
Thunderbolt	雷龍
reunion	Tatsh
Bad Maniacs	kors k as teranoid
Turii ~Panta rhei~	Zektbach
Anisakis -somatic mutation type"Forza"-	朱雀
Second Heaven	Ryu☆
Why did you go away	jun with TAHIRIH
[illegible]	Ryu☆

『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』解禁楽曲リスト

曲名	アーティスト名
[illegible]	Ryu☆
[illegible]	雷龍
[illegible]	L.E.D.-G
Broken	dj TAKA feat.AiMEE
Sakura Reflection	Ryu☆
SPECIAL SUMMER CAMPAIGN!	Lucky Vacuum
Wuv U	kors k
[illegible]	VENUS

「Lincle LINK」を通じて、『beatmania IIDX』のいろいろな楽曲を遊んでもらい、少しでも興味を持ってもらえればいいかなと。もちろん、好きなものをやり続けて楽しめればいいとも意見もありますが、『beatmania IIDX』を通じて得られるものも多いと思いますし、自分の一番好きなゲームをたくさんの人に遊んでほしいという気持ちが強いです。もちろん『beatmania IIDX』ユーザーが『REFLEC BEAT』に興味を持ってもらうことにも強く期待していますよ。

——それでは、「Lincle LINK」で解禁されるオススメの楽曲などを教えてください。

DJ YOSHITAKA Ryu☆さんの「中華急行」と雷龍さんの「Thunderbolt」ですね。ともに新バージョンからの先行収録で、譜面も遊びがいのあるものに仕上がっています。この二曲はすぐに解禁できるので、両機種を遊ぶきっかけとしてぜひ活用してほしいですね。ほかにもdj TAKAさんの「Broken」やL.E.Dさんの「THE FALLEN」辺りは、『beatmania IIDX』ユーザーにはたまらないラインナップだと思います。中にはレベルを上げないと解禁しないものもありますが、今回のアップデートで経験値を取得しやすくしていますし、イベント期間も長いので自分のペースでじっくりと解禁してください。あと、[illegible]

みんなで作る『REFLEC BEAT』を目指して

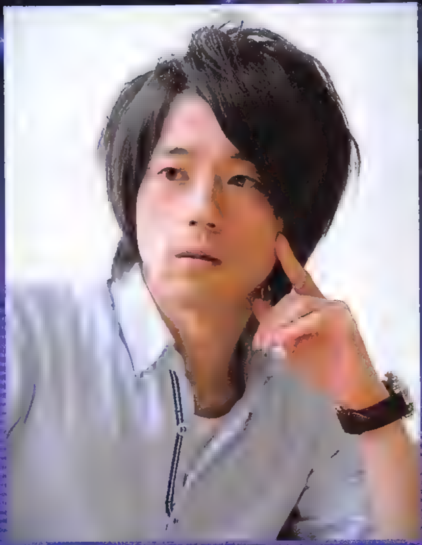
——すでに[illegible]『REFLEC BEAT limelight』のロケテストが開催されました。ゲーム性にかなりの変化がありましたね。

DJ YOSHITAKA 意図的に変えた理由の一つとして、ゲームはバージョンを重ねていくにつれて、内容が確立していき、いじれる部分が少なくなります。そのため、[illegible]二作目の今が一番いいタイミングだろうと思い、意図的にたくさんの変化をつけてみました。大きくルールを変えれば、プレイヤーさんも簡単に違いを感じられるので、ゲーム性に対し意見を述べやすいはずです。そもそもロケテストは製作側が何かを試したいときや、作ったルールを改変するのを確認する場所なので、それを受けたプレイヤーさんのご意見を聞かせていただきたかったんです。そして、プレイヤーさんたちから出た意見を参考に、変化を精査することが今回のロケテストの目的でした。

例えば、「判定がゆるくなった」という意見をいただきましたが、これももちろん意図的にやったことです。判定をゆるくすることによって何が変わるのかというと、高ランクを取得しやすくなり、マッチングできるプレイヤーの幅が広がるといったメリットが出てきます。今後バージョンアップを重ねていくと、楽曲も大幅に増加していき、それに同調してマッチング待ち受けの分母も増大します。ネット対戦が大きな魅力の『REFLEC BEAT』はマッチングできる分子も増やしていかなければいけない。その点を解消させる一つの案として判定を緩くしてスコアを取りやすくするのはどうか？　というルールの改変を投げて、プレイヤーさんの反応を見るというわけです。

もちろん一回のロケテストで結論は出るとは限りませんので、試行錯誤を経て変化を遂げた『REFLEC BEAT limelight』のロケテストが開始される可能性もあります。その機会があれば、またプレイヤーさんたちにいろいろな意見をもらいたいですね。

最初は僕自身がルールを作った『REFLEC BEAT』ですが、稼動から約8カ月たち、プレイヤーも増えいるこれからは、"みんなの『REFLEC BEAT』"としてゲームを作り上げていきたいです。今はロケテストのノートのほかにもtwitterなどのツールを介して意見を書けるようになっているので、とにかく小さなことでもいいから意見を発してほしいですね。ゲーム性だけではなく、こんなアーティストを入れてほしという意見も大歓迎です。



——本誌読者からいただいたご意見、ご感想も責任を持ってお届けします！　それでは、可能な範囲で新作の情報を教えていただけることはありますでしょうか？

DJ YOSHITAKA ここだけの話ですが、新作でもVENUSはやります（笑）。ほかにも、1で導入できなかった機能をガンガン追加させて、より楽しく面白い『REFLEC BEAT』に進化させていきます。僕がオススメするコンポーザーも多数収録していくので、そこにも注目してほしいですね。

——ありがとうございました。それでは最後にアルカディア読者に向けて一言お願いします。

DJ YOSHITAKA 『REFLEC BEAT limelight』現在鋭意製作中ですが、作っていて本当に楽しいので、前作以上に自信を持ってみなさまにお届けできると思います。それまでの間はVer1.5と「Lincle LINK」の連動も負けず劣らず面白い楽曲が多いので、稼動まではこちらを遊びつくしていただけるとうれしいです。

獲得経験値アップ!

「Lincle LINK」イベント開始と同時に経験値を貯めやすくなる「Lincleバースト」を追加。「Lincle LINK」で解禁される楽曲をプレイすれば、大幅にボーナスがもらえるようになるぞ。これに加え、毎日プレイすると獲得できる「ブレーバースト」や、一つのレベルの全譜面をすべて一定以上のランクにした状態でもらえる「レベル別ランクフィル」などを組み合わせれば、稼動当時に難関と言われたレベル100もあっという間に達成できるはずだ。これから『REFLEC BEAT』を始めるプレイヤーはぜひ活用してみよう。



REFLEC BEAT limelight

最新作ロケテストリポート

——去る6/22～6/28の間ラウンドワン横浜駅西口店で『REFLEC BEAT』シリーズ新作『REFLEC BEAT limelight』のロケテストが行なわれた。本誌ライターで『REFLEC BEAT』ヘビーユーザーのタケヤマ氏もロケテストに訪れていたので、今回のロケテストの感想について聞いてみたぞ

ハナダ 『REFLEC BEAT limelight』いかがでした？

タケヤマ 2TOPオブジェの数が増え3TOPになったことですね。既存の譜面でも本来こなかった真ん中の部分にオブジェが降ってくるため、今までとは違った攻略が必要になるのは新鮮で面白いです。また、フィールドが広くなったことで、一部の高密度譜面でのオブジェの重なりが軽減され見やすくなったのもうれしいですね。これから変更する点もあると思いますが、現段階でも十分に期待できるゲームなので稼動が楽しみです。

ハナダ どう進化するか楽しみですね。次回作が稼動したら一緒にDJ YOSHITAKAさんに対決を挑みにいきましょう!!

タケヤマ ぜひお願いします（笑）。



タイトル通りイメージカラーはライム。プレイ中の画面も大幅に変更されていた。

ギタドラの熱い夏がやってきた！
SUMMER FESTA!

この夏は、ギタドラXG2で盛り上がれ！

THE GITADO LIVE 2011

抽選期間： 7月29日(金)～8月31日(水)
【東京】10月16日(日) 会場：GARDEN
【大阪】10月23日(日) 会場：クリエイティブセンター大阪 STUDIO PARTITA
出演アーティスト：Mutsuhiko Izumi、肥塚良彦、96ちゃん、PON、TAG……and Special Guests

2007年に開催された伝説のライブイベント「ギタドライブ」が4年の時を経てついに復活!! 今回は東京＆大阪の二箇所で開催が決定しており、抽選で500組1000名を招待するそうだ。抽選方法は7月29日～8月31日の期間中にe-AMUSEMENT PASSを使って『GuitarFreaksXG2』もしくは『DrumManiaXG2』を三回プレイし、e-AMUSEMENT GATEにて抽選!! 滅多にないスペシャルイベントなので、BEMANIファンなら行かない手はないぞ。



6月に開催された大盛況だったGuitarFreaksXG2&DrumManiaXG2 Original Soundtrack 1st seasonリリース記念ライブイベント。あの興奮を再び！

遊べる曲が大幅追加！ XG2＋バージョン解禁！

この夏のアップデートでXG2＋バージョンが解禁!! その内容は、8月15日より15日連続で毎日新曲が解禁していくという驚きのモノ！ 解禁楽曲は前作から収録された「太陽の花」が人気のDAIHEIの新曲「イバラノミチ」、『beatmania IIDXシリーズ』の人気キャラクター、セリカ（CV：中原麻衣）＆エリカ（CV：佐藤利奈）が歌う「たからもの」や、先日の「GuitarFreaksXG2&DrumManiaXG2 Original Soundtrack 1st seasonリリース記念ライブイベント」でPONが披露した「優勢オーバードーズ」などを収録。楽曲はまだまだ隠されているので、各種イベントをプレイしながら解禁を待とう。



Adverse Criticism／[illegible]



gloom／w/Akino



イバラノミチ／DAIHEI



たからもの／セリカ＆エリカ



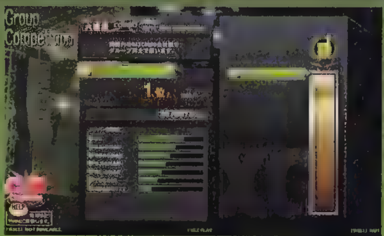
優勢オーバードーズ／PON

第二回 ShopChampionship & Group Competition開催！

SUMMER FESTA! やXG2＋バージョンのほかにもイベントが満載。まずは、ShopChampionshipが8月11日（木）まで開催中だ。店舗対抗のイベントなので、ホーム店舗の仲間と協力して順位を上げよう。そして、8月12日～9月1日からはGroup Competitionを開催。第二回"大連鎖"でためるポイントは"MAXCOMBO"。COMBOをのばすため、得意な楽曲を選曲してポイントを稼ごう！



[illegible]するのも立派な参加。店舗の仲間と力を合わせ上位を目指せ!!



[illegible]

ポップンシリーズ最新情報!

ポップンシリーズがアーケードと
家庭用の新作を同時発表! 気に
なる詳細をまとめてお届け!!

pop'n music fantasia

ついに20作目!!

7月7日～7月10日までの間、AM PIA川崎ダイス店にてポップンミュージックシリーズ新作『pop'n music 20 fantasia』のロケテストが開催された。今回はファンタジーな世界観をテーマにさまざまな楽曲が用意されている模様。ロケテスト中のノートにはキャラクターのイラストを描いているポッパーもおり、ファン同士の交流も多く見られた。また、20作目というメモリアルタイトルを記念した企画がいろいろと用意されているとのこと。ポップン公式サイトや本誌でも情報を掲載していくのでお楽しみに!



朝に配った整理券は瞬く間に終了し、夜まで順番が埋まってしまうほどだった。ポップン人気恐るべし!!

pop'n music TUNE STREET

ポップンミュージックカード第三弾

ポップンミュージックカード第三弾のイラストを公開。まだ集めていない人はゲームセンターへ急げ!!



pop'n music portable 2

進化したポップンミュージック ポータブルで いつでもどこでもポップンしよう♪

手軽にポップンミュージックが遊べるPSP専用ソフト
pop'n music portable 2 の発売が決定!! 気になる要素をチェック!

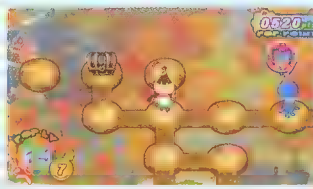
システム面がパワーアップ

『pop'n music portable 2』は快適に遊べるための要素が盛りだくさん。前作で実装されなかった、データインストールが実装され、ロード時間が大幅に短縮。さらには初心者用のトレーニングモードや、楽曲ダウンロードなども実装されるとのこと。これがあれば、今まで以上にポップンライフが充実するはず!!



PSP版第二弾が登場!!

今作のオリジナルモードとしてアーケード版『pop'n music 16 PARTY ♪』をベースにしたパーティーモードが導入されている。前作のアドベンチャーモードよりもストーリー性が強化されてるほか、街で出会ったキャラクターをマイルームのパーティー会場に招待できるようになっているぞ。



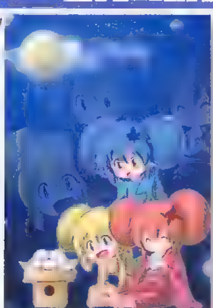
街に飛び出しさまざまな場所に配置されているキャラクターをパーティーに招待していこう。



招待されたキャラとはポップンバトルを繰り広げたり会話などのイベントを楽しめる。

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:お月見



(大阪府/SEN@オムさん)

いろいろなBEMANIタイトルで大活躍中の「smooooch」の三人。いつも仲良しで楽しそうですね♪



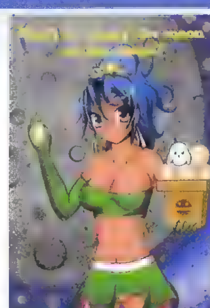
(新潟県/コンポジさん)

BEMANIシリーズで「月」といったら、この曲! モノトーンのかっこいいイラストが素敵です!!



(東京都/かのこさん)

『jubeat』キャラクターたちのお月見会。中央をよく見るとシリーズ定番キャラクターの姿が!



(神奈川県/もこノイドさん)



(福岡県/赤松セリさん)

次回のテーマは「二十歳」です!

お便りはこちらまで! 「pop'n music」は、ついにBEMANIシリーズ初の「20」に到達! それに併せて次回のイラストテーマは「二十歳」です! 『pop'n musicシリーズ』はもちろん、そのほかのイラストもお待ちしております。各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!





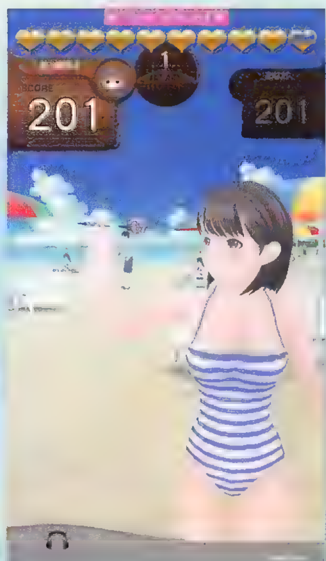
カノジョたちと過ごす、忘れられない、——夏

ラブプラスアーケード カラフルClip	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：コミュニケーション
■操作方法	：タッチパネル+2ボタン
■発売日	：稼働中（2月24日）
■使用基板	：—

大好評稼働中の『ラブプラスアーケード　カラフルClip』が、夏仕様にアップデート！　カノジョと一緒に、夏の想い出を作ろう。

ゲームセンターでカノジョとのデートが楽しめる『ラブプラスアーケード　カラフルClip』が「夏」をテーマにした大規模アップデートを実装！　カノジョが水着姿になるなど、開放感いっぱいのコミュニケーションを楽しめるぞ。遊び慣れたミニゲームも、ビーチで遊べばいつもと違った感覚を味わえるはず。今回の記事では、この新バージョンの目玉となる要素をピックアップして紹介する。なお、本アップデートは期間限定となっているので、お目当てのイベントやカードなどがある場合は、タイミングを逃さないように注意してほしい。





期間限定スペシャルカード

今回のアップデートでは、プレイ後に入手できる想い出フォトカードに特別なものが追加される！　一つは、新情報が続々と発表されているニンテンドー3DS対応ソフト『NEWラブプラス』のキャラクタービジュアル。ちょっと雰囲気の変わった三人が、美麗に描かれている。さらに、ページ上部に掲載している花火大会を背景にしたカノジョの浴衣姿が描かれたものも追加されるぞ。こちらは8月中のみ入手可能なレアカードになっている。











リンコのバースデー

8月17日のリンコのバースデーを記念して、ケーキを前にリンコの誕生日を祝うL判カードと、ドレスアップした恥ずかしそうな表情の短冊カードという、二種類のスペシャルカードを追加。8/17～9/4の期間限定レアカードだ。



ファッションショーに追加要素が

ファッションショーに新ポーズが追加。いつものバッチリ決まったポーズとは違った、少しくつろいだ姿を見せてくれるように。二人の心の距離が近いからこそ見られる貴重なシーンとなっているぞ。さらに、これまでに手に入れた衣装が閲覧できる「コレクションBOX」機能も追加され、ゲームの楽しみがより一層増えたのだ。



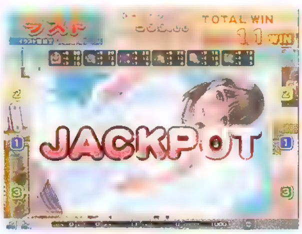


ラブプラス LOVEPLUS MEDAL Happy Daily Life

ラブプラス メダル Happy Daily Life
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：シングルメダル
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中（2月24日）
■使用基板：—

メダルも夏モードに突入!

『ラブプラスメダル Happy DailyLife』には、新ゲーム「スロットゲーム」が追加された。ゲーム開始時に"パネルゲーム"か"スロットゲーム"を選択してプレイすることができるようになる。パネルゲームでデートを目指すか、スロットゲームでデートを目指すかは、プレイヤーの自由だ。







「夏」だけのトクベツ仕様でカノジョが水着に着替えます!



――新たな伝説の幕開け。

いよいよ稼働開始となった“EX”バージョンを詳しくチェック!!

ダライアスバースト アナザークロニクル

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX



ついにその全貌を顕わにした『ダライアスバースト アナザークロニクル EX（以下、EX）』。稼働直後となる今月は、大型アップデートの追加要素と変更点をレクチャー！　生まれ変わった「[illegible]」を実際に体験してみよう!!

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：横スクロールシューティング
- ■操作方法：1レバー＋3ボタン（×4シート）
- ■発売日：2011年7月下旬稼働予定
- ■使用基板：TAITO TypeX2
- ■ネットワーク：NESYS

二段階のフェイズに分かれた大型アップデートって何!?

『DBAC』公式サイト上の緊急告知から一カ月が経過し、現役プレイヤーの間で[illegible]を呼んだ「EX」の大型アップデート。すでにある程度はアップデート[illegible]事前告知されていた集計[illegible]など仕様[illegible]あらゆる意味でのパワーアップがなされていく。[illegible]なるアップデートの詳細に関しては、7月下旬から全国稼働した「フェイズ1」に引き続き、「フェイズ2」についても順次公開されていく予定だ。ここでは「フェイズ1」で追加[illegible]を追って内容を解説していこう。



[illegible]



専用筐体の外装パーツもEX仕様へと完全リニューアル!?

最終ゾーン別にルール変更?

フェイズ1稼働に合わせる形で、事前告知されていた集計ルールの変更を実施。具体的にはオリジナルモードの全国ランキングが、難易度別からクリアゾーン別の5部門集計へ変更されて、撃破した最終ボス別にランキングされる。



イージー／ノーマル／ハード／詳細の集計ルールから到達した最終ゾーン別に変更。

DBAC情報局　前号アルカディアNo.135、「『DBAC』水族館〜ザコ編〜」にて、名称が間違っているものがありました。107ページの敵機名称「ワ・カシィ」は間違いで、正しくは「オーシコ」です。

DARIUSBURST AC APPEND FACTOR EX Phase-1

すでに稼働開始となったフェイズ1で注目すべきは、なんといっても新たに追加されたアサルト機体の実装！　オリジナルモードで限定解除されることになった、新兵器・スパークバーストを持つ新機体の実力やいかに？





ネクストの改良型となるバースト機体で、[illegible]型ホーミングボムを実装（MAX装備で6発同時発射）。対空ショットに関してはネクストと同様の三段階パワーアップ。最大の特徴となるスパークバーストは、バーストカウンター可能だがバーストリンクには参加できない。

"ASSAULT" SILVER HAWK BURST

Main Factor

オリジナルモードで選べる自機タイプを拡張
新機体&隠し機体が選択可能に!?

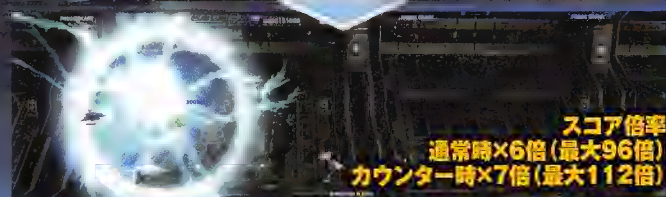
大型アップデート第一弾となるフェイズ1では、要望の高かった使用機体に関連する追加要素が目白押し！　これまでオリジナルモードでは自機を4タイプから選択可能だったが、フェイズ1ではクロニクルモード限定のセカンド＆外伝機体を選べるようになった。さらに新機体・アサルトシルバーホークバースト（通称：アサルト）が追加され、7タイプの自機から選んでプレイ可能に。いずれの追加機体もプレイ感覚が別モノなので、コレを機会に触ってみることを強くオススメしたい。



これまで唯一、初期状態からプレイできなかった外伝機体に関しても、フェイズ1ならオリジナルモードでプレイ可能！　弾切れしない対空ショットは爽快感満点なので、オヤジゲーマーならずとも一見する価値アリだ!!

スパークバースト 再入力でフィニッシュへと移行



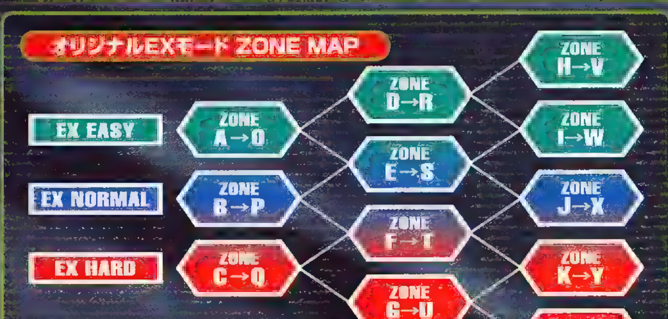


従来のバーストビームと違って、ボタン[illegible]ことで球形のスパークバーストを[illegible]。一定時間で前方へ移動しはじめ、再度のボタン入力で炸裂して攻撃判定が広がるバーストフィニッシュへ移行

特徴
・広範囲を立体的にカバー
・ゲージ管理がやや難しい

DARIUSBURST AC APPEND FACTOR EX Phase-2

鋭意制作中のフェイズ2では、これぞ本命と呼べるような追加要素が数多く存在。その中で最も注目すべきは、やはり新規プレイモードの追加。どういった内容になるかは期待は膨らむばかりだ。



ゾーン構成こそ既存オリジナルモードと変わらないが、ゾーン表記の変更にともなってステージ＆ボス構成が全面的に刷新された高難度となる。

そのほかの追加要素

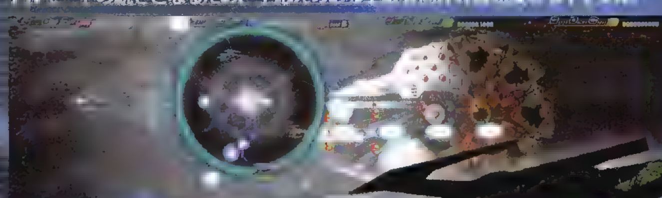
オリジナルEXモードの追加以外にも、フェイズ2ではいくつかの新要素が追加される予定。現時点での詳細は不明だが、こちらも新たな情報が入り次第誌面で取り上げていくぞ！

フェイズ2で追加予定の要素
- ■Gダライアス機体の追加
- ■新規の亜種ボスの追加
- ■ステージBGMの追加

Main Factor

ステージ&ボス構成を見直した裏マップとは？
高難度のオリジナルEXモード実装！

熱心なファンに遊び尽くされた感のあるオリジナルモードだが、その裏マップとも呼ぶべき「オリジナルEXモード」がフェイズ2で登場予定!!　実質的にプレイモードが一つ増えるため、コイン投入後のモードセレクトで選択する形になるとのこと。オリジナルEXモードの詳細は気になる部分だが、基本的にはマップへまとめた通りゾーン表記がA～LゾーンからO～Zゾーンに変化。位置付けとして既存オリジナルモードの続きとなるため、手応えのある上級者向けの難易度となりそうだ。



セカンドのレーザーや外伝機体のブラックホールボンバーなど、アレンジされた特徴を持った隠し機体。Gダライアス機体ならば、バーストビームが干渉可能に？



G SILVER HAWK



新たな武器を手に戦場を駆けろ!!

BORDER BREAK™ エアバースト

ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.5
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法：2グリップ+6ボタン+タッチパネル
■稼働日：2011年6月29日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

今月は、新ブランド「迅牙」を使った実戦的なカスタマイズと、新武器の気になる性能を解説していく。評判のバリアユニットの、いろいろな使い道を模索しよう。

Text：OYZ

迅牙

迅牙シリーズから2種類がロールアウト。これで、ますます中量級の機体構成がバリエーション豊富に!



迅牙シリーズは中量機体のカテゴリーに属するのだが、どちらかというと性能面では軽量機体に近いといえる。

特に迅牙は装甲がD+と薄いが、そのほかのパラメータについては平均的に高め。ヤクシャやセイバーに近い。

一方、迅牙・甲は通常の中量級並に装甲が厚くなった。注目は腕部と脚部パーツで、高性能（カコミ参照）。そのほか、頭部は装甲がC+で、ロックオン距離を延ばしたいときに便利。重火力のMLRSなどと相性がいいだろう。



迅牙・甲の脚部パーツは、ダッシュ性能がB+。機動力を維持しつつ、高めの装甲を実現できる。

◆迅牙の性能表

パーツ名	部位	重量	装甲			
迅牙	head	600	D+	射撃補正 B	索敵 D+	ロックオン B
	body	1,190	D+	ブースター C	SP供給率 C+	エリア移動 B+
	arms	760	D+	反動吸収 D+	リロード C	武器変更 B+
	legs	980	D+	歩行 A	ダッシュ C+	重量耐性 C（5,000）
迅牙・甲	head	620	C+	射撃補正 C+	索敵 E	ロックオン A
	body	1,260	C+	ブースター C+	SP供給率 C	エリア移動 C+
	arms	850	C	反動吸収 C	リロード B	武器変更 C+
	legs	1,020	D+	歩行 D+	ダッシュ B+	重量耐性 C（5,000）

PICK UP 迅牙・甲 腕部パーツ

腕パーツで重要なパラメータの一つとなるのが「リロード」。

これまでリロードがB以上の腕部パーツは、装甲の薄い軽量機体のものか、あるいはツェーブラシリーズで武器変更がEと非常に遅いものしか無かった。

迅牙・甲の腕パーツは、装甲を維持しつつリロードBを実現した次世代の腕部パーツ。若干重量があること以外は、弱点の無い万能型のパーツといえるだろう。

PICK UP 迅牙・甲 脚部パーツ

中量級で人気のある脚部パーツは、ダッシュBのクーガーS型やエンフォーサーIII型。迅牙・甲は、これらよりもう少し機動力が欲しい人にオススメとなる。

重量耐性は5,000と若干低いものの、ダッシュがB+になる。

強襲や狙撃といった兵装なら、上半身を中量級の装甲で固められる。若干武器重量の重い支援でも、[illegible]

迅牙を採用したカスタマイズ例



射撃による戦闘と、厚めの装甲を持ったアセンブル。重要プラントでの戦闘をメインに、チャンスがあれば敵コアへの攻撃を可能にするスピードもある。

近接武器のスパークロッドIIは、ほぼ同等の重量を持つリヒトメッサーIIやピアシングスピアにしても[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
M99サーペント	41型強化手榴弾	スパークロッドII	AC-ディスタンス

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	クーガーS型	630	C+	射撃補正 B+	索敵 D	ロックオン B+
胴体	ヘヴィガードIII型	1,550	A+	ブースター B+	SP供給率 D+	エリア移動 E
腕部	迅牙・甲	850	C	反動吸収 C	リロード B	武器変更 C+
脚部	迅牙・甲	1,020	D+	歩行 D+	ダッシュ B+	重量耐性 C（5,000）

新武器性能一覧

「Ver.2.5」稼動時に公開された武器性能を一挙公開。その中で気になるものをピックアップして解説する。

「Ver.2.5」にて、既存武器から派生した上位武器が登場。瞬間火力が全体的に高い傾向にある。一方で、バリアユニットといった防御向きの装備や、リペアポストβなどの巨大範囲回復が実装された。攻撃&防御の両面が強化された形となる。

なお、本作ではリペアポストの仕様が変更となっている。味方のみ耐久値を修理可能で、敵軍は回復しない。また、範囲内に行動不能の味方が居れば、再始動ができるようになった。新バージョンで使い勝手が格段に上がった武器の一つだ。



スパークロッド系統の特殊攻撃は、敵の正面or若干左を通過するように初段を当てると、続く2段目が当たりやすい。



44型浮遊機雷は、敵が10m以内に近付くと作動し、相手を追いかけて爆発する。自動扉や曲がり角に仕掛けよう。

◆新武器の性能一覧

カテゴリー		名称	パラメータ						
強襲	副武器		射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	誘導性能
		MSL−スウォーム	ロック誘導	爆	420	2,200	6発 x 3	半径10m	D+
	補助装備		効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃		
		スパークロッド	近接戦闘	(ニュード)近	200	連撃Lv1	Lv1		
		スパークロッドII	近接戦闘	(ニュード)近	330	連撃Lv2	Lv2		
重火力	副武器		射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	誘導性能
		多連装型MLRS	ロック誘導	爆	620	2,300	8発 x 3	半径9m	B+
	特別装備		効果	攻撃属性	重量	連続使用	防弾範囲	耐久力	チャージ
		バリアユニット	防弾	−	630	最大50秒	前方Lv2	C+	50秒
		バリアユニットβ	防弾	−	600	最大60秒	全方位Lv1	D+	40秒
狙撃	主武器		射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準	爆発半径
		炸薬狙撃銃	単射	爆	320	3,600	2発 x 16	4倍	半径9m
		炸薬狙撃銃・改	単射	爆	300	2,500	6発 x 8	3.5倍	半径8m
		炸薬狙撃銃・速式	3点射	爆	360	2,700	3発 x 13	3.5倍	半径7m
	副武器		射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度
		マーゲイ・バリアンス	3点射	実	150	620	6発 x 21	毎分720発	A
支援	補助装備		射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	
		44型浮遊機雷	投てき	爆	180	7,500	1発 x 4	半径18m	
		44型浮遊機雷S	投てき	爆	200	5,600	1発 x 5	半径24m	
	特別装備		効果	攻撃属性	重量	連続使用	修理速度	効果範囲	チャージ
		リペアポストβ	修理　再始動	−	520	最大60秒	B+	半径15m	40秒

PICK UP バリアユニット

バリアユニットの防御範囲は、正確には照準方向を中心におよそ180度をカバー。上を見上げているときに足元で爆発した場合などは、バリア範囲外となるため防御できない。

バリアユニットβは全方位になっており、お手軽。ただし、バリアユニットよりも耐久値が低めだ。

◆バリアユニットの性能

- 射撃武器や爆風に有効。近接武器のみ無効
- バリアが受けた攻撃力分、SPゲージが減少
- SPゲージは、時間でも少しずつ減少
- バリアの判定は見た目よりも一回り小さい

この場合はどうなるの?

→自分の発射した爆発武器でもバリアが防いでくれる。敵にだけ爆風を当てることも可能だ。
↓バリア展開中なら、マインを踏んでもノーダメージ。



マインを踏んでもOK



自爆の近距離コングでも平気

↓1発で大破のプラズマカノン・ネオでも、SPが少しでも残っていればダメージは無い。



超過ダメージも無効化

PICK UP 炸薬狙撃銃

ほかの狙撃銃に比べるとやや威力が劣る。ただ、これまで同様、頭に当たればクリティカルショット(CS)となりダメージが2.5倍。そして炸薬狙撃銃ならではの使い方が、爆風を利用して当てる方法。敵の足元や背後の壁に当てればいいので、ヒット率が高くなる。

◆炸薬狙撃銃の性能

- 通常の狙撃銃と同様CSが可能
- 壁や地面などの障害物に当たると、爆風判定が発生する
- リロード時間はかなり長め



炸薬狙撃銃は爆風にもダメージがある。近めからジャンプ撃ちで敵の足元に当ててもいい。

初音ミク Project DIVA Arcade

プロジェクト ディーヴァ アーケード

新モジュール大量追加!

Text:ハナダ

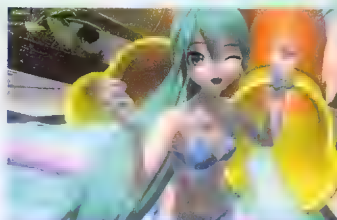
初音ミク Project DIVA Arcade
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リズムアクション
- ■操作方法：タッチパネル+4ボタン
- ■稼働日：稼動中
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワーク：ALL.NET

稼動から一周年を迎え、ますます盛り上がりを見せる『初音ミクProject DIVA Arcade』。今回は本誌Vol.123で好評だった新モジュールのスイムウェアコレクション2011版を紹介していくぞ。開発チームから頂いたコメントも必見だ!!

夏だ! 水着だ! スイムウェア コレクション



青のビキニとポニーテール。もはや反則的な組み合わせにミクファンの反応が楽しみなスイムウェア。今年の夏も「Dear cocoa girls」ステージを選曲するしか!?





初音ミク

開発チームからのコメント

夏! といえば「水着」ですね。DIVA Arcadeでも2011 Summerまでに搭載せねば!と開発サイドは息をつく暇も無く超フル稼働状態でしたが、無事ギリギリ夏に間に合わせることができまして、ホッと胸を撫で下ろしています。ハイエンド化するに当たりリアリティが増す訳でして、開発サイドも超ドキドキな感じに仕上がっています。担当デザイナーさんに見どころをリサーチしてきました!

フィッティング感が自然に見えるよう肌にちょっと食い込んでたり、ネルさんのヒップライン、咲音さんの胸元の作り込み、ハクさんのセクシーさが損なわれないように、胸とお尻のラインに全力を出し切っているなどなど、見どころ満載とのこと。カイトさんはかなり注目を浴びるクオリティだそうで…………。デザイナーさん相変わらず熱いっ!

さて、今後のDIVA Arcadeですが、開発チームは相変わらず突っ走り続けます。できるだけハイペースに曲を追加したいなぁなどと、毎度無理なスケジュールをこなすべく頑張ってますので、今後も応援のほどよろしくお願い致します! by 開発チーム一同

Catch up! 今から要注目! セガの新作ラインナップを一挙紹介!

暑さ吹き飛ぶ、メガネ不要の3D大冒険!



Let's GO ISLAND 3D
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：裸眼3Dガンシューティング
- ■操作方法：ガンコントローラー
- ■稼働日：2011年7月13日(稼動中)
- ■使用基板：RINGEDGE

大型筐体ならではの臨場感で人気の『Let's GO JUNGLE !』の続編が、大迫力の裸眼3D画面で登場。今度は海で撃ちまくれ!



エアー噴射演出や、リロード不要のマシンガンが爽快感抜群!

※撮影しての画面は2D表示しております

「水上の格闘技」 ゲーセンにて開幕!

StarBoat™



昨今人気のボートレースがメダルゲームに! レーサーを育成し、実在選手や漫画『モンキーターン』の選手らと競えるほか、分かりやすい6種の舟券BETが楽しめるぞ。

StarBoat
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ボートレースメダルゲーム
- ■操作方法：タッチパネル
- ■稼働日：2011年末稼働(予定)
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワーク：ALL.Net





水色と緑の爽やかなグラデーションのワンピース。周りに負けじと大人っぽさをアピールできたかも?

紺色のスイムスーツをがっちり着こなしスポーティな姿を披露。マリンスポーツも華麗にこなせそうだ。

イメージカラーのピンクで統一されたスカート型のスイムウェア。派手さを抑え、おしとやかなお姉さんを演出。

髪の毛のカラーリングに合わせた白のビキニ。担当デザイナーの本気がこもったボディラインに注目!!

鏡音リン　**鏡音レン**　**巡音ルカ**　**弱音ハク**

ピンクのビキニで今年もお姉さん的魅力が爆発。スタイルの良さにゲーム中も目線の置き方に困るかも!?

グレーのビキニパンツで去年よりも露出度アップに成功!? トレードマークのマフラーはもちろん外せません。

亞北ネルは動きやすそうなボーダーラインの水着。ポニーテールミクとのデュエットは画面栄え抜群のはず。

胸元がちょっぴりセクシーなオレンジのワンピース。若さ溢れる元気な姿は夏の暑さも吹き飛ばしてくれそう。

メイコ　**カイト**　**亞北ネル**　**咲音メイコ**

Catch up!

あの大人気メダルゲームが、さらなる豪華仕様に進化!

StarHorse3™
Season I　A New Legend Begins.

StarHorse3 Season I A NEW LEGEND BEGINS.
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：競馬メダルゲーム
- ■操作方法：タッチパネル
- ■稼働日：2011年冬稼動予定
- ■使用基板：-
- ■ネットワーク：ALL.Net

座席、画面、内容……すべてがより充実した競馬ゲーム最新作!



競馬メダルゲームの金字塔『StarHorse』が、さらなる進化を遂げる。三人掛けシート、五つの可動式サブモニターの実装に加え、毎月実際の競馬から情報を反映する連動機能、実在の名馬を所有できるレジェンドモード、さらに三連単導入や一人用サブレースがメインと同時開催可能など、内容も大幅に進化しているぞ!





上部の可動式サブモニターが、レースをより熱く演出! 快適な座席とともに、ぜひ体感してみてほしい。

ギャルズアイランド 萌え魂

特別編

大好評の「ナコルル魂」第二弾は水瀬凛先生が大登場！　ナコルルらしい可憐さとアイヌの地を思わせるさわやかな背景、そしてママハハとの信頼関係あふれる意味ないに注目！　ナコルル魂はまだまだ続きます！

ナコルル魂

三号連続企画第二弾は水瀬凛先生！



ラフスケッチ



線画



下塗り



SNKプレイモアからのコメント

第２弾ナコルル！ありがとうございます。ほんわかしていて、可愛らしいナコルルですね！　思わず癒されてしまいます〜。でも見逃してはならないのが、ちょっぴりムチムチ感を醸し出してるところ。これはさらに人気が出るかも!?　と期待と妄想（？）がふくらんでいってしまいます。彼女とはまた必ずどこかで会えるはず。その日が来るのを楽しみに待っていていただけるとありがたいです！

水瀬凛先生からのコメント

こんにちは、水瀬凛です。今回はギャルズアイランドへ再度お呼びいただきまして、しかも大好きなキャラクターのナコルルを描かせていただき、とてもうれしいです……！　大人気で、たくさんの方が描かれている娘なので、イメージを崩さずに私らしいナコルルになるように気をつけて描きました。現在はフリーのイラストレーターとして普段は雑誌のイラストやゲームの原画等を描かせていただいています。



PRESENT

サイン入り色紙プレゼント！

希望者は3ページの応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！



アルカディアノベル第14弾



本誌とファミ通.com内無料小説コーナーとの連動WEBノベルコンテンツ、「アルカディアノベル」!! もし、手から波動拳が出せたら……。男子ならだれだって夢見るそれをかなえた主人公。［DOLL］って何？ ［消去］って……？ 格芸クラスに転入し、一躍時の人になった主人公に襲いかかる試練と災難！ ループする世界と登場人物、そして主人公が巻き込まれる非実在的事件の数々に注目!!

本編のあらすじ

ふと気がつくと、すべてが終わっていた。だれかそばに居たような……。それも、一人じゃない。でもまったく思い出せない。これが「消去」ということなのか。唯一事実を知ることができるアオさんはふるえている。

いよいよ始まった「対抗戦」。柿ノ木学園から送られて来た刺客は一体何をしようというのか。急展開の「ムチャぶり」シリーズ。一人、一人と減っていく桃ノ木学園の関係者たち。格芸クラスの明日はどっちだ……？

「あッハ！ やっぱり知らないnda！ いやぁ、あれにはビックリしたyo！ 少なくとも「狂走化」した我がシモベを直接戦闘で互角にやり合うチビッコが居るなんてte！ そんなことも、知らないの？ おっくれてruー!!」

な、何だ、コイツ……。ズカズカと俺に近寄って来た。

今度は、目の前まで来て、目をギョロつかせながら、武演台の上から俺を見下ろす。

「それに、何といっても、デンプシー・ロールだne！ 知ってru？」

「何だ？ お前？」

「ヒャーッ!! すごい、oreの存在まで理解できてないのka！ すごいなぁぁあっ。「消去」ってw。すごかったんだぜ、シモベを突き抜けて、oreまで直接届こうかって勢いだったんdaze!! でも、シモベの「柔体拳」を甘くミタneッ？ 「狂走化」は自我とは無関係に身体を操るから、意識を飛ばしたってノンノンノン！」

「でもne、それだけじゃ終わらなかったんdaよ!? 彼の秘奥義、「菩薩掌」は、本当にシモベの心臓を止めちゃったんだからne！ まさか、「M.P.M.H」で胸と背中の両側から心臓を挟み撃ちにするなんてne!? 完全に、「殺す」ためのwazaだne！ ああ、コワ～い」

な、何だ？ コイツ……。

コイツの顔を見ているだけで、

……――、

息が苦しい。

そして、

はきそうだ。

「そして何よりケッサクなのはsa、あの変な赤ジャージ女だyone？ いくら生徒を「消去」から守ろうってったって、「狂走化」したシモベに突っ込んでkuruなんてne？」

『私の「絶対防御」をナメるなよ……!?』

「どう？ 今のモノマne、似てた？ 別にナメてなんかnaiってnoni、ne？ アッハー。でもナメてないけど、突き破っちゃった！ 人間のクシザ死って超クーru」

何だ？ コイツ。

何を言ってるんだ？

赤ジャージって、何の事だ……？

「それじゃ、次はキミの番だyone？ 『蒼の「永遠を見通す禁書」』サン？」

奴は、俺なんか無視して、隣に居るアオさんに気持ち悪く微笑んだ。

（本文より抜粋）

著者の戯れ言 1 皆さん、こんにちは。名波シュンです。今回はいよいよ「対抗戦」が始まって……しまいます。いよいよ紡がれる伏線たち。そして登場する新キャラクター。第二部収束に向け、物語は加速していきます。

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場



急展開なのでどう茶化していいのか迷いました(笑)。みんながどうなるのかちょっと心配です。特に赤ジャージ先生ェ……。(八木ゆかり)

パープルハイウェイオブエンジェルズとか一体どれぐらいの人に通じるんだろうと思ったりします。あのころは良かった……。(幸宮チノ)

怒涛の展開に素で「えっ」と言ってしまいました。赤ジャージ先生――!!(藤丸あお)

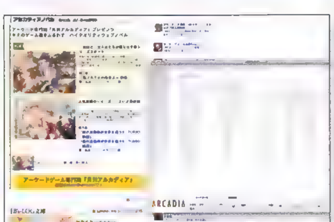
twitter 特別企画

公式アカウントのRT(リツイート)で

特製図書カード大プレゼント!!

編集部からまさかの大プレゼント!

「アルカディアノベル」新作解禁時(毎月第二金曜日)からアルカディア公式アカウント(http://twitter.com/arcadiamag)の関連ツイートをリツイートされた方の中から抽選で20名様に、特製図書カードプレゼント! 更新日に乞うご期待!



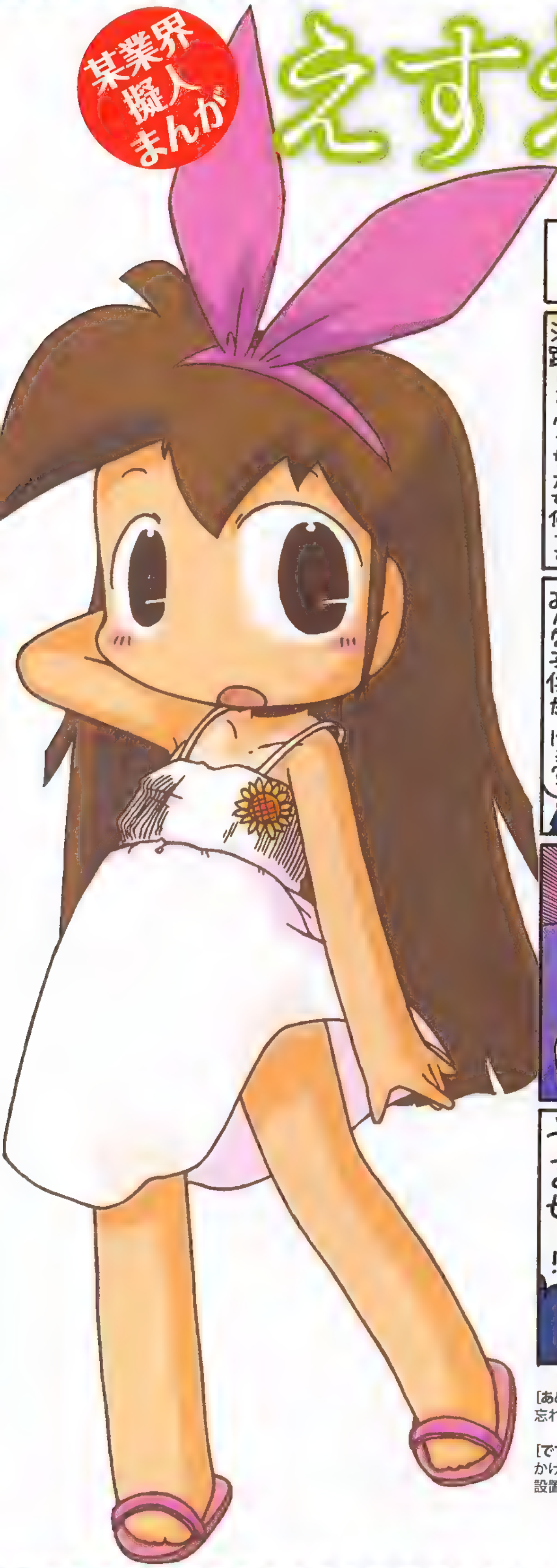
アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト
http://www.famitsu.com/novel/#arc にて
毎月第二第四金曜日更新!!

※更新日は変更になることがあります。

単行本発売目前のカラフルアタック!!!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々 COLOR







[あめりかんすぽーつちーむ]
忘れられたオーパーツ的存在。

[ですばー!!]
かけ声とともになぜかバスケットボールが空から振ってくる技。設置系飛び道具の元祖的存在といえなくもない。

[将棋]
あまりに消耗の激しいゲームであるがゆえに、もはやスポーツであると称する人も居る。

[タコハダメデス]
特にキリスト教圏では「悪魔」として嫌遠されている。



IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。







[静岡県]
国内有数の茶の産地であり、サッカーが盛んなことでも有名。アメフトが盛んかどうかは定かではない。

[ねじねじ]
えすえぬ界では主にソフトクリームと中尾彬を指す。

[水着で食べるアイスはうまい!]
確かに海の家で食べるアイスとかき氷は別格のうまさ。だけどお腹を壊さないように注意!

単行本、よろしくお願いします。

えすえぬNEWS 「えすえぬ家」単行本発売日にトレカ化……?

いよいよ8月11日にせまった「えすえぬ家の人々」単行本第一巻。有名イラストレーターが描く「ねおぢおさん」のトレーディングカードが全国各地の書店で限定アイテムとして配布される予定だ。また、「P.S.すりーさん」三巻に付いている応募券と「えすえぬ家の人々」一巻に付いている応募券を合わせて送付すると、抽選でこれらのトレカセットが当たるキャンペーンも実施! 詳しくは「アルカディアブログ」などで追って告知するぞ!



IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

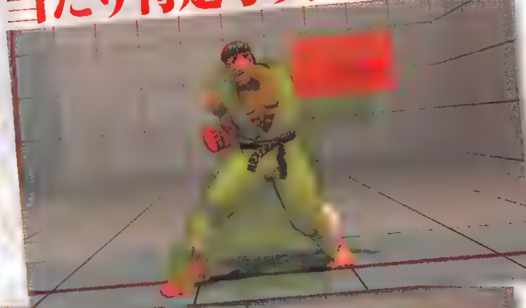
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.85

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION 精進の書



本書だけの特典!
オリジナル特別称号
「ウメハラ信者」
「ARCADIA」を
計200名に
プレゼント!

当たり判定写真を公開!







大好評のアルカディア『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION』ムックがアーケード版・家庭用版両対応となって登場! 新規参戦キャラクター「殺意の波動に目覚めたリュウ」、「狂オシキ鬼」の技解説&数値データを掲載。さらに、禁断の「当たり判定(コリジョン)」写真掲載(史上初公開!)など新規情報を大幅追加! 全39キャラクターのすべてを余すところなくお届けする究極の一冊だ!

好評発売中!! 定価1,780円

闘劇2011を目指す君へ贈る!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.86

AQUAPAZZAビジュアル&攻略ガイド

AQUAPAZZA アクアパッツァ
AQUAPLUS DREAM MATCH

アクアプラス初の2D格闘ゲーム『AQUAPAZZA』のすべてがこの一冊に!

メイン・パートナー全20キャラの詳細データを完全網羅!

アクアプラスの大人気キャラクターたちが一堂に会する、夢の2D格闘ゲーム『AQUAPAZZA』の攻略本が満を持して登場! 格ゲー攻略本の定番である全キャラクターの詳細な技解説やデータ集はもちろん、ゲーム中に使用されるアニメーションやイラストも大ボリュームで掲載。さらに、『ToHeart2』でおなじみの声優、まーりゃん役の小暮英麻さん、久寿川ささら役の小野涼子さんによる対戦企画も収録! 本作はもちろん、原作ファンも必携の一冊だ!



2011年8月17日発売予定! 予価1,680円

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（アルカナ、悠草ギルド）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

自身がゲームに熱くなれば、体感温度的にはむしろ涼しくてクーラー不要！　そんな節電紳士淑女である（多分）アーケードゲーム愛好家の桃源郷、それが当方、投稿コーナーA-Froです！

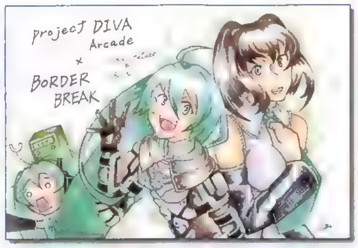
今月のACE！



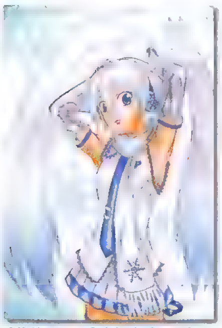
（栃木県　シムス君）

アフロCMYK

A-Froあてのカラーイラストや写真などの投稿は、コーナー名などに迷ったらすべてこの『アフロCMYK』あてで無問題！　今月もたくさんのご投稿に感謝です！



（千葉県　蒼樹さん）
☆任務の合間にこっそり衣装交換!?　ぜひ実現してほしいコラボですな！



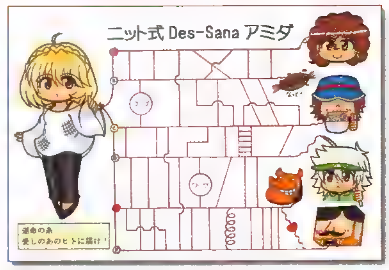
（北海道　今村だがし君）
☆暑い昨今にこそ、あえての冬の装い。歌姫からの小粋な涼をどうぞ！



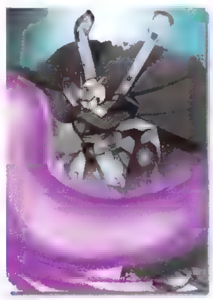
（北海道　りじさん）
☆ひそかに『LOV』内では赤繋がり。二大主人公が並ぶ勇姿に期待大！



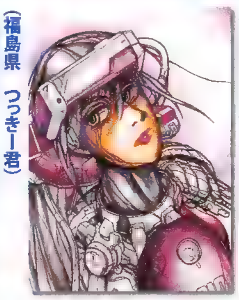
（福井県　もとみち君）
☆実はアーケードの『DIVA』は一周年。ルカ姉をはじめ、ボーカロイドの皆さんとこれからも末永く！



（大阪府　たかなし様リスペクトせのお東君）
☆まさかのアミダ投稿再臨！　アミダ国建国の流れなのかっ!?



（福島県　つっきー君）
☆戦場にはためくマントと閃光。万能機中最強の一角はダテじゃない！



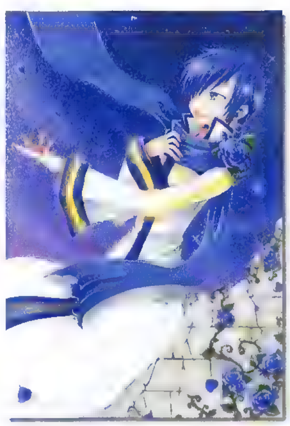
（山口県　TEN HEAD君）
☆A-Fro内では今なお人気の作品！　人工の瞳に、光明（レイ）は映るのか。



（青森県　五森セキさん）
☆新顔も増えるようですが、ノスフェラトゥ様の威厳は変わらずなのです！　八神庵の不死参戦などもありますが、旧キャラの性能変化も気になるところ？



（京都府　レナさん）
Ⓗこちらは『GFDM V7』の人気曲より。ムービーと曲調の見事な凝縮！



（山口県　水練ロコさん）
Ⓗポップから神々しい曲まで、見事歌い上げるKAITO兄さん。『Panedhiria』のEXはもう極めましたかな!?

アフロツPick Up　このコらだれやねんクイズ!?



（福岡県　武術師某さん）
☆日ごろより担当一同が思わずうなる、技ありの作品を投稿してくださる武術師某さん。そんな某さんから、今回いただいたこちらの投稿は……え、田渕師匠も何の作品のキャラか分からんと!?　担当一同がついに白旗を上げたこの二人、何の作品のキャラか分かった人は解答を送ってみるといいだろう。

A-Fro回覧板　上記キャラ当ての正解者には、田渕師匠の私物を強奪してプレゼント！　それはさておき、作品にⒶマークが付いているのは担当一同がナイスと認めた証で、こちらをゲットした投稿者さんにはA-Fro特製図書カードを順次お送りしております！　そしてⒽマークはHPをお持ちという印。本誌のHP、投稿者リンクにURLを掲載しておりますぞ！　→http://arcadiamagazine.com

A-Fro 夏の太陽神降臨スペシャル サマー様愛覧土

夏をとことんアッピール&堪能していただくべく、「夏といえばアレ」と毎年あえて曖昧に募集しております夏特集コーナー。今年も夏といえばアレ！ な投稿ががっつり集まりましたぞ!!



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆TEЯRAキャラ集合で賑やか海開き!! グライド嬢ぷんつかの理由は聞かぬよう。



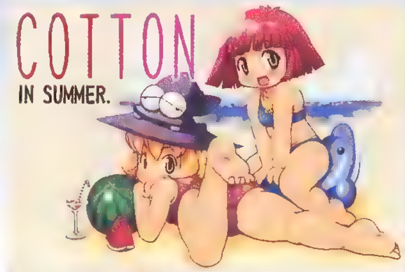
（青森県　水玉うるるさん）
☆太陽に負けないキラリ☆キュートな笑顔! もう一年中夏でいい気がしてきます!



（神奈川県　(金)D31a黒坂カヲル君）
☆ジュディさんの夏、しましま模様の夏。しまパンではない！　水着なのです！（兆）



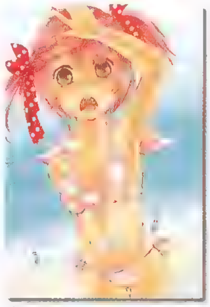
（新潟県　葛篭きりやさん）
☆褌じゃないから恥ずかしくないもん!? 新たな勢力が……目覚めちまったぜ！



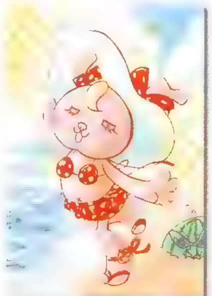
（大阪府　YU☆3君）
H ぷに肌に光る汗が……ま、眩しいッ!!
海水浴場とは、すべてかくあるべきかと！（力説）



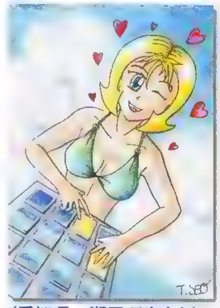
（神奈川県　葵ひなた君）
H 乱反射の水面に、物憂げに輝くいろは嬢の艶姿。布面積については気にしない、そして気にしない！



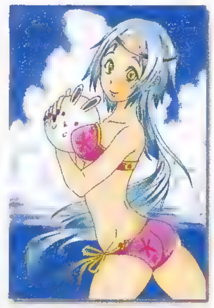
（神奈川県　檜山xiaさん）
H『センコロ』ディクシー嬢、地上でバカンス中？ 夏の砂浜を独り占めするですー！



（広島県　るうやさん）
☆夏とくればネオアイドルポップ！ってマチルダさんCS版の人や!?（汗）



（愛知県　瀬尾啄也さん）
☆海辺に『jubeat』筐体出現!?
この解放感は体験してみたいかも！



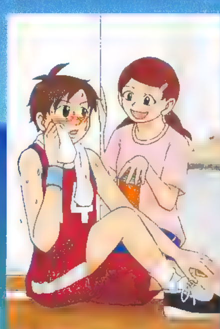
（福岡県　ありあさん）
☆ラナタス嬢も地上の海へ。
よい学習ができること間違いなし！



（滋賀県　ドリー虫アタ一君）
☆夏の海といえばカキ氷、にゃんこもまっしぐら！ 海外にもフラッペとかありますし、世界共通!?

水着だけが夏じゃないの集い

今月は「夏といえば水着」という流れになっておりますが、夏は水着オンリーにあらず！　夏の[illegible]らしさを一挙にご紹介ィ!!



（[illegible]県　美術部だった文月裕さん）
☆夏といえば部活、そして合宿！
思わぬ恋との出会いと急接近が!?



（[illegible]県　でつみん君）
☆セミ採り[illegible]



（[illegible]県　ムンク[illegible]山さん）
[illegible]は[illegible]……ゲフンゲフン、[illegible]の花火、来世まで[illegible]

A-Fro回覧板　夏といえばアレ、という曖昧な募集でこっそり数回の夏を過ごしている当A-Froですが、今年もミズゥーギ軍に対する革命、ならびにT☆K☆B露出などの事件は起こりませんで、皆さまからのご投稿、そして紳士的振る舞いに感謝です！　今回の当特集担当であるちくわは、担当ローテーションの関係上、数年ぶりに夏特集を担当することができました……。日本の夏、最高やでぇー!!（狂喜）



(群馬県　NAGA君)
☆早くも新作『カオスコード』からエルメス嬢と……な、ナンシー嬢だとッ!?
今年のグラスサマーの謎を解きたい君は、『ソニブラヒーローズ』やっといで!



(東京都　"1日目東1E18b"よしみ君)
☆アーケードと関係ないと見せかけ、
実はメダルゲーが出ているこの事実ッ!!



(島根県　ダンシングおりん君)
H 虹色町にも、きっと暑い夏が来ています。
久美子嬢の泳ぎも冴え渡る……はず!?

こっちも熱い!

魁!! 格闘塾

今ゲーセンに、家庭用機に、格ゲー群雄割拠時代ふたたび！　投稿作品の中でもご覧の通り、格ゲー投稿の熱波が!?

(埼玉県　紫夕君)
☆キャミィ参戦に、多くの驚きと喜びの声が!
今後も意外なタッグの参戦に期待大です!



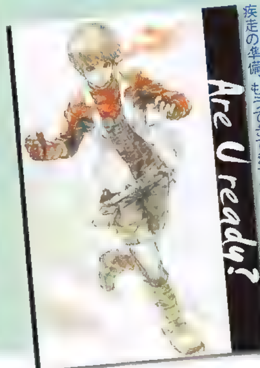


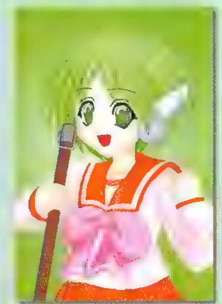
(宮城県　リッチー・ロート君)
☆殺意の波動の、行き着く先とは。
鬼の往く道、その目で見極めよ!

(大阪府　徹さん)
☆ラースの衣装でタッグを体現!?
衣装交換、できたら面白そう!



(愛知県　ヌペシコ君)
H『TTT2』の稼動も、いよいよ間近に!
疾走の準備、もうできてますか?





(愛知県　絵入安嵐君)
H 直撃世代からの応援の声多し!
10数年ぶりのお掃除の腕前は!?

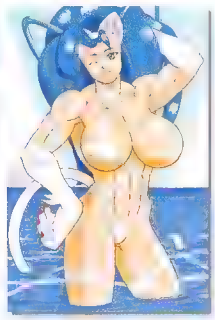


(埼玉県　涼風君)
☆水着もおそろいとは、仲良きことは美しきかな!
……餌付けされているようにも見えますが(笑)

(東京都　シーナ・エマナ君)
☆『ブラスアルファ』からセリア&ルゥミィ!
セリア嬢は他作品にも出演なさってますな。



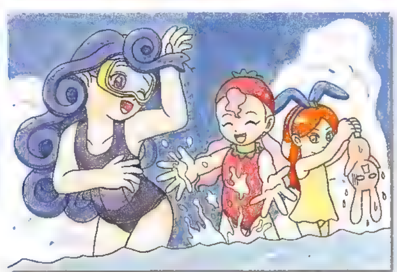
(大阪府　作左君)
☆実にダイナマイト!　って、水着は……?
「あんなものフェリには飾りです」(裏面より)



(東京都　(金)D59b・QQQ君)
☆こちらはオフィシャルの水着姿ですな!
暑い夏には、シケギャグがよく効く……(凍死)



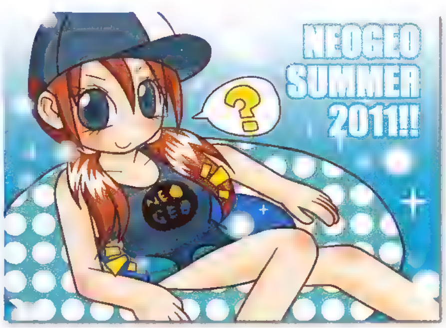
(岡山県　中村呼次男君)
☆『ポップン』年少組もいざ海へ!
って、ロザリーさんその水着はッ!?



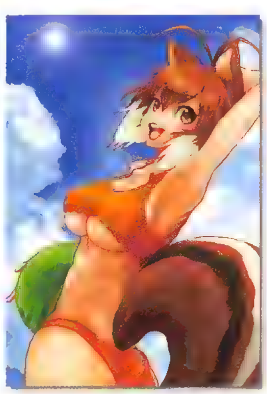
(東京都　ゲコゲさとる君)
H 最後は仲良し母娘&仲良し(?)博士の水着でシメ!
……って逃げてっ、後ろのきら様から逃げてーッ!?



(千葉県　ひよこ@12日西し19bさん)
H 今まさにネオジオの夏、日本の夏ッ!!
携帯アプリでは急に大き(以下折檻)



(東京都　シアカーン君)
☆月どころか太陽まで届きそうな健康美!
普段着と露出度が大差ないのは秘密だ。



A-Fro回覧板
上記の通り、今回は夏特集ページの中に別枠で格ゲーコーナーが入っておりますが、実際格ゲー投稿の人気は加熱中なのです！　好評稼働中の新作『アクアパッツァ』はすでに「BUONO！ AQUAPAZZA」なる単独コーナーがひそかに始動済みですし、『TTT2』や家庭用の各タイトルの今後の盛り上がりにも要注目です！　『闘劇』本戦も近い今、あなたも格ゲープレイ＆投稿に興じてみては……?

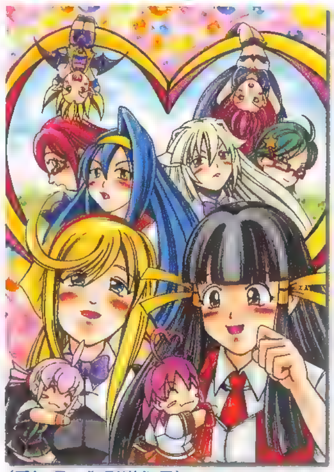
聖女のたしなみ

アルカナシグナルズ NEO

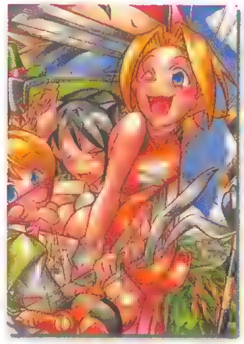
9月の闘劇を目の前にして、投稿も盛り上がってきた『アルカナシグナルズ』シリーズ。『3』の発表から間もなく2年経過するので、そろそろ次回作のアナウンスも欲しいところ!?



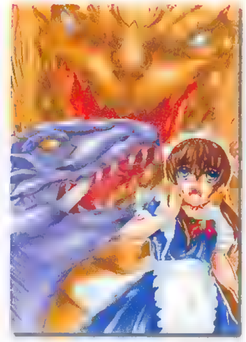
（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗミケと契約して魔法聖女になってよ! こっちは多分、夢も希望もありますよ☆



（愛知県　御影道行君）
☆御苑学院2年A組の皆さん大集合! 個性派ぞろいのクラスですよね!



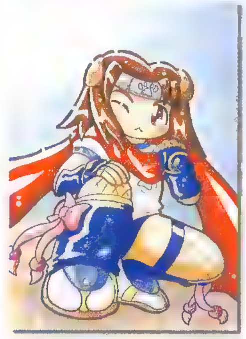
（東京都　良月君）
☆ローカル電車で小旅行! 夏は旅にうってつけの季節です!



（千葉県　ヒビクーガ君）
☆二大霊獣大決戦をポスター風に! フィオナさんが今にも泣きそうです!



（千葉県　H・N君）
☆聖女の中で振り向き美人といえば、やっぱり美凰さんが最初に浮かびます!?

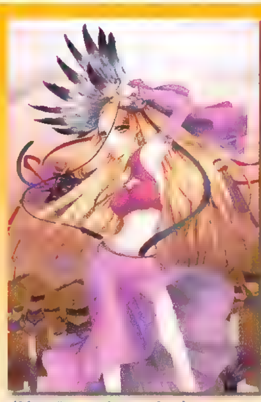


（神奈川県　茶草君）
☆何度倒れても立ち上がる、不屈の想いを込めて描いていただきました!

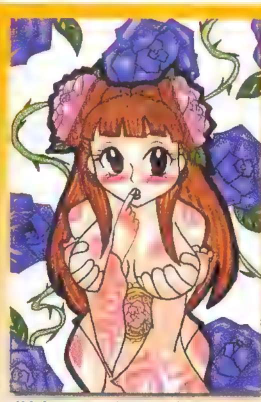
夏休みは大陸行脚

銅雀台DB

今月から、日本の学生には"なつやすみ"なるまとまった休みが取れると聞きましたぞ! 三国志の世界にどっぷり浸る絶好の機会ゆえ、まだ未プレイの方は『三国志大戦』を始めてみてはいかがですかな!?



（埼玉県　ヨネヌマさん）
Ｈ袁紹軍を代表する美女といえば、甄姫殿が筆頭として挙がるのは疑う余地はないですな!



（神奈川県　未虎さん）
☆何太后は"肉屋の娘"というジャンルでは、世界で一番有名かもしれませんな。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆おみ足も色っぽい浴衣姿! デザインのアレンジの仕方も元の衣装の雰囲気を反映していてよいですな!



（福岡県　赤松セリさん）
☆魏軍の皆様で夏祭り! 果たして、中国に夏祭りがあるかは置いといて、楽しいならばそれでよし!

もう師走ネタ!

三つ巴バトル2011

競技種目募集

夏真っ盛りの今日この頃、我々アフロは毎年12月に開催される恒例企画"三つ巴バトル"の競技種目を早々に募集したい! アフロ内では、これまで敗れ去った種目"ビーム"、"科学"、"ケモミミ"などを集めた敗者復活三つ巴などの案も出ておりますが、新規種目を送ってくれてもOK!



（広島県　温井川天佑さん）
☆三つ巴バトルでは苦戦続きのケモナー系。敗者復活バトルが実現したら、参加種目に挙がる可能性は大!?

A-Fro回覧板　来月はみなさんお待ちかね(?)、年に一度のシケギャグ闘劇がやってくるゾーっと。人はどうしてここまで、あえて火中の栗を拾おうとしてしまうのか……。火中の栗といいつつも、身も心も魂も来世すらも凍らせるSO COOLなひと時を、皆様にお約束しよう! 同時開催として、7月号で募集した痛筐体特集第二弾もありますので、期待しておくといいだろう。

アフロ グレースケール。

ゲーセンへの思いのたけがつまった文章投稿からモノクロイラストまで、アーケードゲーマーの黄金郷と書いてエルドラドと読むがこちらアフログレースケール。新コーナーもバソバソと立ち上がりまくりで、読んでよし、投稿してよしの魅力的な二面性が売りボー！



（神奈川県　ken君）



（千葉県　会田惣君）
☆当時だれもが「でかッ！」と驚愕した『R-TYPE』1ボス。そして3面まで行けるようになってまた驚愕の図式（笑）。

ちゃぶ台返して ガガンガーン！

知人と『バトルギア4』でバトルした後、面白みがある作品がないか物色していたら以前から気になっていた『超・ちゃぶ台返し』が!!

早速100円を投入。「操作説明？そんなもの不要だ。作品名がすべてを語ってくれてる」とつぶやきながらキャンセルする（笑）。シチュエーションは自宅、職場、披露宴とあったが、迷わず自宅をチョイス。「ちゃぶ台は古来より丸い円卓と決まっている」この言葉にどこぞの親父殿は大いに賛同してくれることだろう（笑）。

いざゲームが始まると、ちゃぶ台を囲んで食事中にもかかわらず（ゲーム上の）娘がケータイで話してるは、息子は携帯ゲームに夢中。最初からムッとするようなシチュエーション。とりあえずちゃぶ台をたたいて警告するも、ほんの一時静かになるだけ。事態はさらにエスカレートし、娘は大声で話し出すは、息子も食事そっちのけ。おまけに嫁は愚痴り始める……もう、我慢の限界だ!!　再びちゃぶ台をたたいた後、一気にひっくり返す!!　すると、まぁいろんな物が跳ぶわ跳ぶわ（笑）。ちゃぶ台上にあった茶碗類はもちろん、なぜか台所にあったガスコンロまで……その上、リプレイ時に流れるオリジナルの歌謡曲（テロップ付き）が、妙に哀愁をそそる……知人と大笑い。



（千葉県　前川泉さん）
☆ディーヴァが踊れば譜面も踊り、譜面が踊るから音符も跳ねる。モニターからこぼれ落ちそうな、音。



（福島県　森園泉さん）
☆刻んだ永さの分だけアンティーク。この先もずっと、チク・タク、チク・タク。

ストレスがたまり、笑いに飢えている方々、プレイする価値は充分にあると思いますよ。ただ、いくら制限時間内にちゃぶ台をたたける回数は無制限とはいえ、あまりにもバンバンたたきまくって周りにストレスを与えないようにしましょうね（笑）。

（岡山県　DJ-りりあ君）

☆タイトーご乱心と、だれもが目（と耳）を疑った異色作！「超」を冠するだけの理由がそこにはある……。

『ミュージックガンガン！2』にパズルボブルのBGMメドレーがあると分かって、途端に極めたくなりました（笑）。誘ってくれた友人に感謝です。

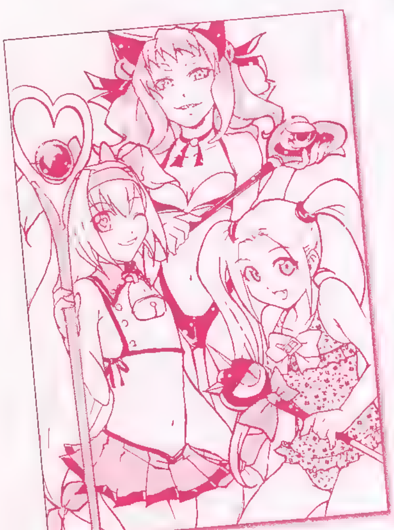
（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）

☆往年のタイトーミュージックから“レッツゴー！陰陽師”までバラエティー豊か！　ちなみにその友人はプレイ時“陰陽師”を必ず選ぶそうです。やりおる！

『ギタドラXG2』の“X-Plan”のジャケット絵が……遠目だと男女が抱き合ってキスしてるように見える。というかずっとそう思い込んでいました（汗）。

（石川県　村瀬愛さん）

☆文章ネタでありながら「エロス村」へ行きかけたことは内緒だぜ！



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆近代格ゲーが誇る魔女っ娘ーるがそろいぶみ！それも水につかってOK牧童スタイルとはケ・シカーラン！

アフロ川柳怪

新コーナーのお知らせ

五・七・五に想いを込める新コーナー「アフロ川柳怪（せんりゅうかい）」！毎回出されるお題に沿ったアーケードゲームの川柳を大募集するわけですが、まあ詳しい内容は本文を読んで読んで読みまくれッ！

アーケードゲームの川柳をしたためる新コーナーのお知らせです！　ルールは簡単、毎回出される違ったお題を踏まえて、五・七・五で川柳を作るだけ。今回のお題は「秋のシャドルー」ですが、シャドルーに限らず『ストリートファイター』シリーズネタならなんでもOK！　ぶっちゃけ思いつかなかったら「秋」は無視してしまっても問題なし！　アフロ以外ではありえないテキトーっぷりだろうそうだろう。投稿はアンケートの自由欄や携帯メールからでも受け付けていますので、お気軽にどーぞ！

今回募集のお題

秋のシャドルー

わりと無視できてしまう大ざっぱなルール
・基本五・七・五ですが、多少の字余り、字足らずは問題なし！
・シャドルーといいつつ『SF』シリーズ全般のネタでOK！
・ぶっちゃけ「秋」は無視してもよし！

作例の紹介

バッファロー
秋ラスベガス
クレイジー

千葉県／メギドちくわ君

～寸評～
砂漠地帯にあえて季節感を持たせることで生まれるワビとサビ。海外版なのできっとバルログさんですね。

秋でごわす
みんなちゃんこを
食いまくれ

東京都／アルカディアはE・本だ君

～寸評～
お腹の虫が鳴くこのごろ弟子たちに囲まれて幸せな食生活を送っているお相撲さんの姿が目に浮かびます。

立ちスクが
標準装備
された秋

メトロ市／M・マッチョ・H市長

～寸評～
魅せ技だった立ちスクリューですが夏が終わるころにはザンギ使い以外でも簡単に出していましたね。

A・Fro回覧板　新コーナー「アフロ川柳怪」では皆様からの川柳を大募集！　あらかじめ携帯に投稿メアドを入れておくと、ちょっとした隙をついてラッシュを仕掛けることができるぞ。今回のお題への受け付けは、今月の投稿締め切りまで！　さらに次ページからは「俺にもゲームを語らせろ!!」もスタート、あなたの思い出が詰まったタイトルを語っチャオ！　そのほか通常の文章ネタも大募集中デース！

俺にもゲームを語らせろ!!

誰にだってひとつぐらい、心に特別なゲームを持っている。「教えてアフロディーテ」よりノリで作ってみた新コーナーの始まりだ!

『メタルスラッグ2』

アーケードゲームに触れて約15年くらいたちましたが、これほどまでに影響を受けたゲームは、後にも先にもこれしかないと断言できます。実のところ、気を張って攻略にいそしんでいた訳ではなく、プレイし続けた結果、いつの間にかエンディングを拝めるようになっていました。『メタルスラッグ2』は、私にとってそんな作品です。

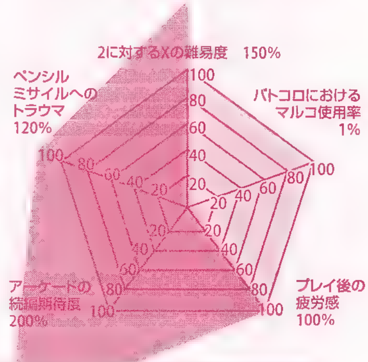
程よい難度も手伝って、このゲームは私のアクションゲーム初クリア作品となりました。だからひいき目に見ているところもあるし、思い出補正も掛かっています。でも、今日できなかった場面が次のプレイで1ドットでも先に進めた時、未知のステージに足を踏み入れたときの喜びは確かに私の胸の中に残っていたりします。程よいとはいえ、やすやすとクリアできる難度ではないと思います(アクション苦手人間の見地から)。最終面のつり橋地帯は未だにドキドキするし、オニール戦でザコが絡むと格段に厳しくなり、そこをノーミスで抜けたときはやはりうれしいですし。乗り降り無敵に頼ってばかりいたのに、メタルスラッグから降りることなくラスボスを屠ることができるようにったのは、少しでもうまくなったあかしなのでしょうか?

全編クドいまでのドットで描かれた画面は、ゲームでありながら生命が宿っているかのような躍動感すらあります。それはゲームには直接関係無いものかもしれません。軍鶏が卵を産み、それが成長しまた卵を産むサイクル。フルーツ盛りが腐って10点になるなんて、スコアラーにとっては邪魔でしかない要素でしょう。1面の赤ちゃんのアニメパターンにどれだけムダな力を注いでるんだよ! と、別の意味であきれてみたり(笑)。

私の中で思い出のゲームとか、好きなゲームなんて言葉では到底表現しきれない存在、それが私にとっての『メタルスラッグ2』です。

(埼玉県　AC30号君)Ⓐ

☆記念すべき一回目は、コーナー立ち上げのきっかけをくださったこの方から! シリーズ通してこだわり抜かれた、職人気質の感じられるタイトルでした。ところで、投稿テキストにオマケとしてチャートが書かれていたので、再現しておきました(笑)。



即断即決女神さま

教えてアフロディーテ

投稿に関するあなたの疑問にお答えしますわ! アラ? といいつつも、その大半は投稿者の方がたからいただいた回答のようですわね。新たなご質問もいただきましたので、そちらもご紹介いたしますわ。

答 マーカー着色のペン入れ画材は?

(質問者　大沼ヨシザネさん)

コピック使用時はコピックマルチライナーで線引き→色塗り→マルチライナーで線補強をしております。手間にはなりますが、線の強弱をつけるために……と思いつつ。あと、ハミダシをごまかすために(笑)。

(広島県　るうやさん)

☆比較的多かった、消しゴム掛けで薄くなった主線に再度ペンを入れるという方法。P078にるうやさんの作品が掲載されているのでそちらも参考にしてみよう! 下書きを薄く描き、主線が薄くならないよう力を加えずに消しゴムをかけているという意見もいくつかあったぞ。

私は開明墨汁をつけペンで使用してました。消しゴムにも強く、にじみも少なくて良い感じだったと思います。あと、固着した墨汁の線が、着色時にアルコールマーカーのにじみによる広がりを抑えてくれているような気がします。(かなり気のせいかもしれませんが……汗)

(滋賀県　ドリー虫アター君)

☆墨汁系はインクに比べてペン先をさびつかせやすいので、使用後には水ですすぐなどのしっかりとしたケアもオススメです

答 イラスト作成の所要時間は?

(質問者　蒼樹さん)

下書きから彩色、完成までの総時間は、平均6〜8時間くらいです。下書きに取りかかるまでのネタ探し&モチーフ決めにその倍くらい掛かってますが(汗)。

(群馬県　NAGA君)

☆こちらの質問は、一週間前後を境にほぼ半分ずつという結果に。詳しくは下の円グラフをチェキられり!

投稿作品にかかる時間





(愛知県　バクレツ丸さん)

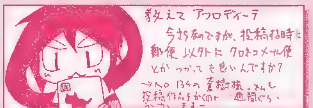
☆ペン入れ画材に関して、マーカーで多少にじむものの、線に触れないように塗れば問題なしとのことです。

問 どんな時にネタを思いつく?

投稿者の皆様に質問です。漫画や文章の面白いネタは、どんなときに浮かびますか? 私はネタを考えるのが苦手(でも、漫画を描くのは好き)なので、ぜひ知りたいです。

(福岡県　赤松セリさん)

☆これはかなりバラエティに富んだ回答が期待できそげ! ついでにナイスなネタが浮かんだ皆様は、そのままのイキオイで送りつけてしまおう。



(広島県　温井川天祐さん)

☆メール便でもOKです! 投稿作品が傷まずに、かつ締め切りまでに届きさえすれば問題なしです。

たとえどんなに凍てついたSGの嵐でも、アフロはフルスロットル&ノンブレーキで突き進みすぎ竜!

さて、今月の教アテはここまで。当コーナーでは質問、回答を募集中! 今月すでに回答が載った質問内容でも、あなたなりの答えをどんどこさーっとお待ちしております!

みなさまの質問、回答をお待ちしておりますわ

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。 締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

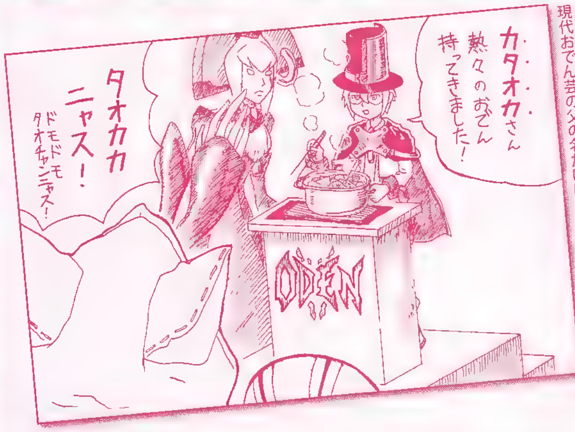
アルカディア大瀑布

[illegible]のゲキャワ、さらには各種リビドーコーナーと、アルカディアで最もフリーダムなドリーミン空間がここかもしれなくもないともっぱらのウワサ。



A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材にしたマンガコーナーがこちら。レゲーから最新タイトルまで、豊富に取りそろえてありおりはべり。

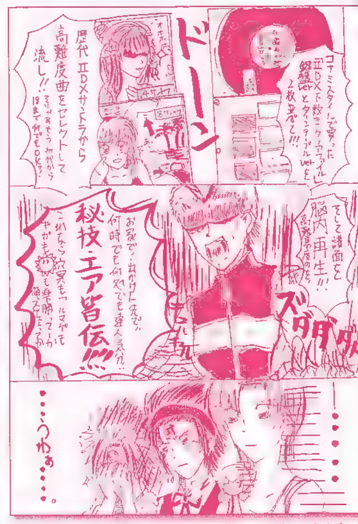


（熊本県　エレ金哲君）
☆いろいろと間違っている気はするが、現代おでん芸の父の名だけはあってる風味。



（群馬県　レト辛ザン君）
☆そなかじなモデルがバラエティ番組を賑やかしていることとは関係無いとは言い切れない。

SG闘劇来月開催!!



（千葉県　CDドラマ色々ヤバス@おまめさん）
☆人が居ないことを確かめた方がいいですぞ。そうした方があなたのためになりますから。



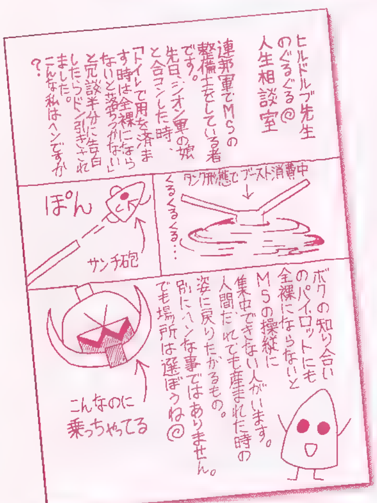
（新潟県　佐倉信士君）
☆なつかしのさくらED。てことは、あのモップ技は見よう見まねだったっぺれ。やりおる!



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆グ、グムー、これは良いことなのかどうか判断に悩むところであるな……。



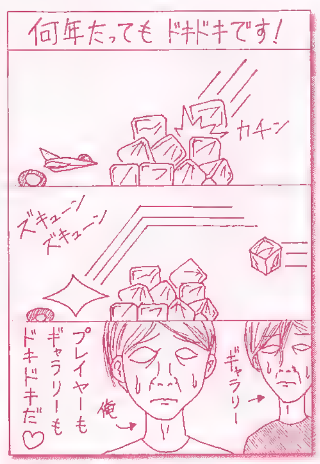
（宮城県　はなやか涼子君）
☆「ゲーセンに行こう!」より、ポリゴン陣取りガメを引っさげて漫画道場へ殴りこみ!?



（鳥取県　青い肉汁君）
☆ひとコマ目からとってもカオティクスDA!?
なんだかウゴウゴを思い出してしまうま。



（東京都　西村もつ君）
☆アピールの方向性は間違いつつも、
3年ぶりの投稿ありがたき幸せ!



（神奈川県　ken君）
☆ゲセにおける神話的難度のキューブラッシュ。
さて、ここからが本番……だ……。

突刊新コーナー

ワショーイ筋肉部

ガデロズ派生のふんどし部に、さらなる亜流派が誕生!　ガチムチ筋肉コーナー、部員募集中!



（新潟県　コンポジ君）Ⓐ
☆唐突に送りつけられた筋肉部あてイラスト。というわけで、新部活をしれっと作ってみました。

A･Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。　セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

ラ・餓狼マン

アフロが世界に誇るヒーロー、ラ・餓狼マン。今月もロンモチで大活躍！



（熊本県　オドマシラン君）
☆初代『餓狼』設定だと、実は結構いい歳だったりして。ということで各自無理矢理に納得するといいだろう。



（愛知県　御影道行君）
☆考案者によるファジャパの詳細な資料が新着！　永久保存版じゃあ！

もうちょっとだけ続くぞよ アフレコ共和国



イメージキャラクター作
宮城県　はなやか涼子君

お題のマンガにセリフをアフレコ！　今月は中村呼次男君のマンガにセリフを入れていただきました。



（長野県　LEG君）
☆だれなのか次第で、まるっきり変わるめくるめく物語とマルチエンディングがあなたを待ち受け。



（石川県　二代目SB1号君）
☆そうしてウーロンの人の活躍によって、世界は独裁者の魔の手から救われるのでした。よかった！

デミトリ・マキシ・もふもふ ブリセル大作戦

男キャラを女キャラに、血を吸うわけでもないのに転換してしまう業の深いコーナーといえようぞ。



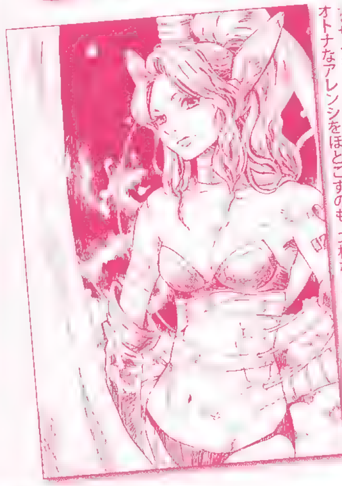
（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆ブリセル効果で色までチェンジ！　悪魔だって天使にするのがブリス道。



（静岡県　あいのさん）
☆カネノブ、ネロ、アルビレオを宇宙刑事ギジンブリスで、ポップン黒猫〜ず結成ニャ。

ちょっぴりアダルツ ゲルエロス村

何よりもお色気を重視するという村がそこにはある。いまこそ立ち上がれ、セクシーキャラクターたちよ！



（新潟県　相ケ瀬漢さん）
☆『サイキックフォース』より2Pカラーソニアさん！　オトナなアレンジをほどこすのも、エ村ならではの楽しみ方。

今月の！ リビドーグラフ



今月もリビドーコーナーをグラフ化で一望！　相変わらず領土の獲得へ一進一退の攻防を続けるブリセルとエ村だが、今月は新たに筋肉部が名乗りを上げ部員の勧誘に余念がなさげ。

MM無理料無解決ターボ

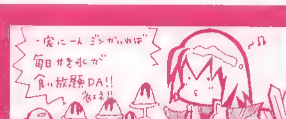
「スパIV AE」ムックでおなじみとなった「コリション」という響きが韓国料理っぺれくてすきっ腹にクリティカルするも、辛いものが苦手なので無視する獣長。聞こえんなぁ〜。

[illegible]

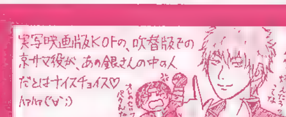
また手汁の季節が始まる
（長野県　カニP君）
[illegible]

今年！　[illegible]で節電する！
（兵庫県　はすてる君）

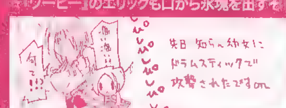
三年ぶりにアルカディアを購入。アフロ［illegible］が相変わらずで一安心［illegible］。
（山口県　タイショー君）
[illegible]



↑（大阪府　ムンク横山さん）
☆『ワーヒー』のエリックも口から氷塊を出すぞ



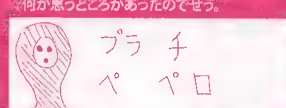
↑（神奈川県　西河"kodA.Y.U"貴哉君）
☆どんどんゲセキャラに仕上がっていく（笑）



↑（静岡県　桜井ハズキさん）
☆何か思うところがあったのでせう。



↑（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆清涼感どころか暑苦し感BATSUGUN！



↑（埼玉県　ナパームです。君）
[illegible]



↑（奈良県　てつみん君）
[illegible]

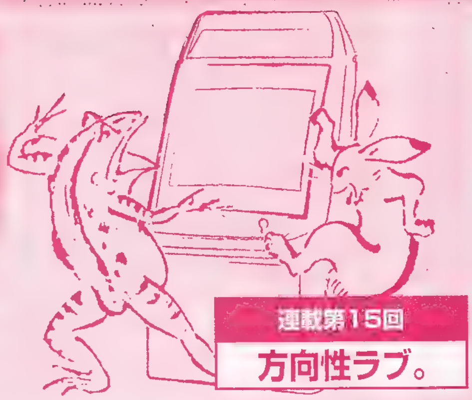
Shake The アフロッツ

げっつ☆　9998回、9999回……。
ちくわ　冒頭から何をやっておるのだね？
げっつ☆　来月のシケギャグ闘劇で凍えないように、中国超人式腕立て伏せで体を暖めているんですよ。
ケソ　軟弱というほかはない！　ガクブル〜リ。
げっつ☆　おお、思いっきり震えてますね！
ケソ　これは武者震い、いやさ武者寒いなのでR！
ちくわ　結局寒がっておられるようであるな。ところでそろそろ三つ巴バトルのテーマを考えたいのだが。
ケソ　小鳥遊みどろさんから三つ巴用に全長30センチのあみだくじをいただいたので使うといいYO！
げっつ☆　去年皇帝が10分以上さまよってましたね。
ちくわ　ゴフッ、あとは……任せた……。ガクリ。
ケソ&ゲツリ　カ、カイゼルーッ!!

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**8月16日（火）必着！**　募集要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 二周目



連載第15回

方向性ラブ。

シューティングゲーム業界の莫山先生こと、藤野社長がお届けするコラム。今回からシリーズ企画“実践編”が始まります。読者の皆さんは普段プレイしているゲームがどのように作られているのかをご存知でしょうか。新シューティングゲーム企画をもとに、ゲーム作りの発想法や知恵を伝授します。エンターテインメントメディアとしてのゲームの源泉を知る貴重なヒントがここに!

そうだ、シューティングゲームを作ろうじゃないか![企画編]

作る人や会社によってゲームの作り方はさまざま。ある程度大きい組織ならば企画をまとめてプレゼンして承認を経て予算が付いて……そこから制作プロジェクトが始まるでしょう。もっとも、当社（トライアングル・サービス）の場合は企画するのも承認するのも自分なのでそういった手続きは無いのですが。作るべきものを考え試作してみて手応えがあれば作り進めて製品化を目指す。ある程度作ってみてダメだと思えばあきらめてまた別のことを考える。その繰り返しが当社の開発スタイルになっています。

実際のゲーム作りの現場では、どういった考え・手順・作業を経過してゲームが作られているのか？　今月から数回にわたってそんなテーマで書いていきたいと思います。なお、ここで扱うものが現在制作中のゲームのことか架空のゲームのことかは分かりません。ゲーム完成まで辿りつくかどうかも分かりませんが、しばしお付き合いをお願いします。今回のお話はゲーム作りの最初の一歩、すべての始まりである「ゲームの企画」を考えることから始まります。

それではゲームセンター向けのシューティングゲームを作るために、まずは何から始めるのか？　考えてみよう！

■そもそも何で「シューティング」？

感受性豊かな学生時代、ゲームセンターのシューティングゲームに魅了されていつか自分もゲームセンターのシューティングゲームを作れたらいいな。そんな思いでゲームを作り始めました。しかし、時間がたち、ゲーム会社に就職したころにはその分野のゲームが市場から淘汰されていました。だから、もうシューティングを作る機会は無いのかな？　とすっかりシューティングのことを忘れていました。しかし、やがてなんやかんやの縁でシューティングを作ることになり、気が付けばいつの間にか自分でゲーム会社を立ち上げてアーケード用シューティングを手掛けていました。当初の夢はかなった気もしますが、ただ作っただけではダメなんです。野球が好きでプロ野球選手になる。プロになるのがゴールじゃない。人に感動や新しい刺激を与えるようなプレイヤーになるのが野球好きのその先の目標だろう。ゲームセンターのシューティングゲームを進化させてこそのシューティング好きだろうと。

■ゲームの「方向性」を考える

そんなことから、分野はシューティングゲームを前提で進めます。以下は、どういうゲームにしたいかという「方向性」を絞る思考過程を文章にしていきましょう。

まず、今回の場合は「今、ゲームセンターには無いシューティングゲームであること」を大きなテーマにします。ほかの人でも作れるようなゲームはほかの人が作れば良いと考えているので。当社でしか作れないゲームを作ろう！　せっかく独立してゲーム会社をやっているのに、そうしない意味が分からない。今あるものと似たようなゲームは、興味の無い人からすれば旧作や景色にしか見えない。そうではないものであれば新作に見えるだろう。ゲームセンターに新作が入荷したときのワクワク感を大事にしたい。極端なゲームがいいのではないか？

そう考えていくと、今まで自分が作ったシューティング『某ストリーム』（諸事情で名前を秘しますが）と『トライジール』はパワーアップとボムが基本の王道的“直球スタイル”。『XIISTAG』と『EXZEAL』はサイドアタックやため撃ちをフィーチャーした“変化球スタイル”。それらとは発想を変えた『シューティング技能検定』は大リーグボール的な“魔球スタイル”と分類できるのですが、どうせ新たに作るならそれらとは違う、新たな方向性のゲームも見てみたい。

だれでもクリアできるような極端に簡単なゲームであったり、逆にだれにもクリアできないような極端に難しいゲームはどうだろうか？　これは実際に作ってみないと分からない。試作するに値する考えだと思う。今までにあるようなゲームがいいというならそれらのゲームを遊べばいい。素晴らしいゲームはすでにたくさんある。それらとは違うゲームの可能性が見えたら試作は成功だろう。でも、今までのゲームとかけ離れ過ぎていると市場に受け入れられない可能性が大きい。さじ加減も大事。

簡単と難しさの両立は可能か？　壁（難関）がいくつもある難しい内容にもかかわらず簡単にクリアすることもできる。そんな相反するゲーム性の両立を考えてみる。過去にそれを実現しているゲームがある。ファミコンの名作『スーパーマリオブラザーズ』には道中のあちこちにワープゾーンがあり、途中のステージを飛ばして先のステージに到達することができる。これはとても画期的だった。長い時間ゲームを楽しみたい人はじっくりステージを攻略すればいいし、とにかくクリアしたいと思う人はワープゾーンを有効活用すればあっという間にクリアできてしまう。どちらのプレイスタイルもアリです。どっちも楽しい。もともとのゲームだと難し過ぎてクリアできる人が少ないのでは？　では、どうする？

難度を下げるといった手段もあるが、それではそもそものゲーム性を失ってしまう可能性が大きい。難所を突破したときの達成感は大事にしたい。だったら迂回路を用意したらどうだろうか。屋外アスレチック施設の場合そういった手段が用意されていれば身体能力や年齢の異なる幅広い層に楽しんでもらえるだろう。シューティングにそういった要素を取り込むことができるだろうか？　よく考えて検証してみたい。

[「方向性」思案のまとめ]
難度やプレイ時間をプレイヤーが選択（回避）可能な仕組みを備えたシューティングはどうだろうか？

……ということで、このような思索の過程を経て、企画の根源である「方向性」が定まってきました。しかし、当然のことですがこの段階で肝心の中身は何も決まっていません。次回は仕様を考えます。以降は、ぼんやりしたアイデアを具体的にしていく作業を進めます。

[難度とメリット・デメリットの関係]

	難度か高い（難しい）ゲーム	難度が低い（簡単な）ゲーム
プレイヤーのメリット	① クリア時に大きな達成感か得られやすい	② だれでも楽しめる（進められる）。
プレイヤーのデメリット	③ 技術がないと楽しめない（先に進めない）。	④ ゲームの楽しさが損なわれる可能性が大。

上達したプレイヤーには④→②へ、壁に詰まったプレイヤーは③→②へ誘導する。シューティングゲームでそれがうまく実現できる仕掛けや手段はないのだろうか？　選択（回避）できることで、より広い層を取り込むことができるはず。

次回予告　今回決めたゲームの方向性＝土台を、どう形として表現していくのか…… この作業こそゲーム企画で最も知恵と根性（？）が試される場です。「その男、別次元大介」という藤野社長のキャッチフレーズのごとく、予想を超えるトンデモなアイデアが披露されるかも（されないかも）。次回、具体的なゲームシステムやルールなどを考えていきます。今後の展開にご期待ください。（編集部）

ウメハラコラム 道

今回はいつもと趣が異なる質問が届いた。海外と国内の格ゲー嗜好の違いを前提に、制作される格ゲーはどのような形であるべきかをウメハラが語る。話題は格ゲーシーン全体の展開・未来にも及ぶことに……。



●今月の質問●

海外プレイヤーの好みに合わせて作られた格ゲーって？

（質問者 KENTAさん）

ウメハラ
…格闘ゲームで数々のタイトル…界の「カリ…の名言から世界中…ファンを持つ。2010…adCatz社とスポンサー契…プロゲーマーとして活躍中

モリカワ
「西日暮里…ス」の店長。自身も格…戦)ベスト8、ULTIMA…

多様なシステム・操作体系のゲームだから「面白い」のか？　それとも「遊べない」のか？
世界中で楽しまれる格ゲーは、その捉え方も国・地域によってさまざま。

シンプルなゲームが必ずしも正解とは限らない

モリカワ（以下、モ）：さっそく今月の質問です。

日本で生まれた格闘ゲームが海外へと渡り、世界のさまざまな国で楽しまれていますが、ウメハラさんは今後日本の格闘ゲームが海外の人の好みに合わせて作られた方が良いと思いますか？　それとも、今まで通りの日本らしい格闘ゲームであってほしいと思いますか？

（栃木県　KENTAさん）

モ：そもそも海外で受ける格ゲーってどんなゲーム？
ウメハラ（以下、ウ）：一言でいうとシンプルなゲーム性ってことだろうね。格ゲーではないけれど日本で大人気の『モンスターハンター』は海外だと受けが悪い。その理由には操作の複雑さが関係してるという話を聞いたことがあるから。
モ：『モンスターハンター』ってやったこと無いんだけど、そんなに操作複雑なの？
ウ：普通のアクションゲームに比べると複雑だろうね。でも日本人の感覚だと複雑な操作に慣れていくことにこそ、やりがいを感じるんだけどね。簡単過ぎるゲームなんてやる意味無いでしょ。
モ：そういう話を聞くと海外に合わせる必要なんて無いって思っちゃうけどな。いいモノが売れないで、良く言えばシンプル、悪く言えば手抜きのゲームが売れるってことでしょ？
ウ：まあそういうことですね。でもね、海外のユーザーの主張も分からんでもないんだよね。『モンスターハンター』は協力プレイがあるけど、人との対戦ではないから、本質的には一人用。でも、格ゲーは人との対戦を楽しむものだから、操作やシステムを複雑にしちゃうと、基本的な技術やルールを覚えるのに時間がかかり過ぎて、格ゲーの醍醐味である対人戦を楽しむ前に辞めちゃう人が出てきちゃう。気軽に楽しめないならゲームじゃないっていう考えは否定できないでしょ？
モ：操作の難しさや、システムが複雑であることでハードルを上げてしまって、ユーザーを足切りしてしまうのはよくないね。それに日本でも格ゲー初心者の人たちにとってはシンプルなゲーム性の方がうれしいだろうから、新規層を取り込むという意味でも海外向けのゲームを作っていってもらった方がいいのかもね。
ウ：そうかもね。まあ、それ以前にメーカーとしては儲かるゲームを作るのは当然だからね(笑)。いくら日本で人気でも、海外での受けが悪かったら大したヒットとはいえないから。
モ：なるほどね。でも、俺はやっぱりそういうやり方には違和感というか不安を感じるんだよな。今はそのやり方でいいのかもしれないけど、格ゲーブームが去ったとき、後に残るのは話題性だけの手抜きゲームなわけでしょ。本当にゲームを好きな人たちがそういうゲームをプレイするとは思えないんだよね。そうなったら格ゲーというジャンルは消えてしまう気がする。
ウ：さすがモリカワさん。先を見てますねー(笑)。まあ、正直、俺もそういう不安が無いわけじゃない。でも、それで消え去るジャンルなら、しょせんそれだけのものだったってことでしょ。それに世の中を見渡してみると他ジャンルのメーカーも、だいたいその商法でしょ。どのジャンルもマニアを相手にしてたら商売になんないからね。
モ：シンプルにすればハードルは下がるけど、やり込んでも差が出にくい、まぐれの塊のようなゲームに近づいていく。差が出るようにするとマニアにしか受けなくなって売れなくなるという対戦ゲームが抱えるジレンマってことだよね。でもそれって、本当に相反することなのかな？　それに利益にならないからって質の悪い物ばかり作るんだったら、クリエイターの価値ってどこで決まるのって思わない？
ウ：ごくまれに天才的なひらめきで新ジャンルを開拓をする人がいる。格ゲーでいえば『ストII』だよね。そういうものを生み出し続けられる人が居たら、その人は文句なしに一流のクリエイターって言えると思う。ただ、多くの人は自己満足の物作りをするより、世間の目線に合わせる努力をしてるんじゃない？
モ：世間の目線ってのはつまり、客の商品を見るレベルってことだよね。
ウ：そうそう。客のレベルを判断して、ちょうどよい質のものを作るってこと。こういう言い方をするとカッコ悪く聞こえるけど、商売でやってる以上は利益を上げなきゃプロとはいえないからね。自己満足の物作りをしてる人はマニアには評価されるかもしれないけど、利益が出なくて廃業しちゃったら元も子も無いよ。
モ：てことは、ウメハラは利益優先で物作りした方がいいという意見なの？
ウ：ある程度はね。でも、そればかりではダメだね。というより、人間である以上、利益だけを追求するってのはやるべきじゃないね。
モ：それは何で？
ウ：うん。じゃあわかりやすく説明するために俺自身に置き換えて話をしようか。
モ：はい。お願いします。
ウ：「プロになった以上は、プレイするゲームは選ぶべきじゃない」っていう話を前回したでしょ。プロゲーマーもメーカーと一緒で、海外で流行するのかどうかを敏感に察知しなきゃいけないと思ってるんだけど、もし、メーカーのゲーム作りが海外受けを意識したものばかりになってシンプルなゲーム性に拍車がかかると、プロとしてはやりがいを失ってしまう。今さらゲーム性の好き嫌いを言うつもりは無いけど、技術介入度が低過ぎるのは問題だよね。俺の考えるプロゲーマーっていうのは皆が真似できないようなプレイや単純な強さを見せつけることが大事なのね。でも、あまりにもゲームが単純だと、すぐにゲームが煮詰まっちゃう。海外で人気が高ければプレイせざるを得ないけど、大した差も見せられないゲームを流行しているという理由だけでプレイすることにはいつか疑問を持ち始めるだろうね。プロゲーマーって何なの？　って。そうなれば自然とプレイの質も下がっていくでしょ？

自分の考えを殺して世間に合わせた結果がそれじゃあバカバカしいよね。これはクリエイターにも同じことがいえると思う。いくら利益のためだからといって自分の持っ

ている技術や考えをフルに発揮しないでいると、いつか心のバランスを崩すよ。何のために生きてるんだろうって思ったり、最悪の場合、ノイローゼになったりもするんじゃない？　人間は機械のように効率だけを考えては生きていけないから、利益を追う中にも自分のプライドや主張が無ければダメだよね。
モ：なるほど。良い感じにまとまりましたね。
ウ：そうね。じゃあこの質問はこんなところで。

ウメハラ流スランプ対処法 心惑わす魔の手を払拭する術は?

モ：では、次の質問です。

スポーツ選手が突如スランプに陥ってしまい、本来の実力をまったく発揮できなくなってしまうなんてことがあります。

格闘ゲームでもあると思うのですが、ウメハラさんはこれまでに長期的、または一時的にでもスランプといえる絶不調な状態に陥った経験はあるのでしょうか？　もし、あったとしたらどのようにスランプと付き合ってきたのかを教えていただきたいです。ちなみに自分はスランプになると、差し合いが超適当になり、対空がほとんど出なくなり、ここぞというときの滅・波動拳が必ずEX昇龍拳に化けます。

（山口県　SKEさん）

ウ：野試合に関してはスランプって経験したこと無いな。今日は調子悪いなーっていう日はあるけど。
モ：というかさ、この人が言ってるのは正確にはスランプじゃないよね。ただ単に相手にプレッシャーを感じてミスをしてるだけという気がする。
ウ：そうだね。スランプっていうのは相手のレベルに関係なく一定の期間結果が出ない事を指すからね。
モ：話は戻るけど、これだけ長い間、格ゲーやってきてスランプを感じたこと無いの？
ウ：野試合に関してはね。でも、大会に関してはスランプを感じたことがあった。
モ：へー。ちなみにそれはいつごろ？
ウ：今から7、8年前かな。
モ：というと、2004年の第2回闘劇とかその前後あたりだね。結構前だな（笑）。
ウ：そのころはとにかく大会で勝てなかった。大会に苦手意識があったのは後にも先にもそのころだけだな。
モ：それは何が原因だったの？
ウ：今思えば結果を出そうという気持ちが強過ぎたんだろうね。結果を意識し過ぎたプレイってどうしても雑になってしまうでしょ。野試合の段階から目先の勝ちを拾うプレイをしてしまうと何も身に付かないからね。
モ：目先の勝ちを拾うというのは具体的にどういうプレイ？
ウ：人読みに頼った一点読みの行動が増えたり、危ない場面での切り返しに無敵技を多用したりすることだね。
モ：なるほど。人読みって格ゲーの醍醐味の一つだと思うけど、それはセオリーに反することも含まれてくるわけで、不特定多数の人と一発勝負をする大会では有効ではないもんね。
ウ：そうそう。それに勝ちたい気持ちが強いもんだから大会本番ではプレイが萎縮しちゃうという悪循環。
モ：ウメハラのスランプの原因は分かったけど、ほかの人にも当てはまることなのかな？
ウ：いや、そんなことはないでしょ。だって野試合でスランプを感じる人もいるだろうし。
モ：そうだよね。でも、スランプの原因って人それぞれだから解決法っていうのは難しいよね。
ウ：いや、それがそうでもないんだな。これが。
モ：ほう。聞かせてもらいましょうか。
ウ：スランプの原因は大抵の場合、極端な不運によるトラウマなんだよね。これは格ゲー以外でもそうなんじゃないかな？
モ：面白くなってきたな。スランプには不運が関係してると？
ウ：そうそう。格ゲーはゲームの性質上、選択を迫ったり迫られたりの連続でしょ。どういう駆け引きが行なわれているかを認識していれば、選択の勝ち負けは五分のはずなんだけど、たまに不運が続いて9：1や8：2という結果になってしまうことがある。
モ：確かに長く格ゲーやってればそういうことがあるよね。でも、それって不運って割り切っていいのかな？　自分の癖を読まれてるっていう可能性は無いの？
ウ：もちろんそういう場合もあるよ。でもね、いくら人読みが優れていたってじゃんけんで9：1や8：2っていうのは異常だよ。せいぜい6：4がいいとこだね。もし、モリカワさんが最善だと思ってる駆け引きを10：0で負ける日があったらどう思う？
モ：なんか癖があるのかなとか、見てから返されてるのかなって思っちゃうだろうね。あとは、自分の知らないテクニックを相手が使っているんじゃないだろうか、とか。
ウ：そう。普通はそう考える。事実、10：0なんて付くのは原因があってのことだからね。でも、そうじゃないことがたまにあるわけだ。これはやっかいだよ。だって最善の行動が最低の行動に見えちゃうんだから。
モ：なるほど。確かにそんな不運が続けば自分のプレイに疑問を持ってしまうよね。せっかくいい方向で攻略していたのに間違った方向に攻略をしてしまうかもしれないね。
ウ：だから、不運という魔の手に惑わされないのは格ゲープレイヤーにとって大きな能力の一つといえる。
モ：じゃあ、その能力を身に付けるにはどうしたらいいの？
ウ：はい。じゃあ答え言っちゃいます。スランプの対処法。これが間違いなく答えってやつ。
モ：分かったから早く言ってください。
ウ：自分のプレイを言語化する事ですね。これこそが唯一不運という魔の手に惑わされないためのお守りです。
モ：ん？　どういうこと？
ウ：自分の行動の一つひとつを言語化して、どういう駆け引きが存在してるかを認識していれば不運に惑わされることが無い。ただ、勘違いしちゃいけないのは不運が訪れないわけじゃないからね。不運を不運と認識できるってこと。
モ：それだけでスランプにはならないもんかな？
ウ：不運が続けば負けるだろうけれど、それでプレイが歪むことはなくなるよ。結局それが一番怖いわけだから。それと、対戦自体のセンスってのは別だから、単純に弱い奴は負けるけど（笑）。
モ：あーなるほど。納得した。極端な話、丁半博打で負けても自分の判断や技術に疑問を持つ人は居ないもんね。それは、丁半博打が平等な運の勝負だって認識できてるからって事か。手癖のように同じことをしていた場面でも、攻略を言語化して整理することができていれば、早い展開に遅れずに選択を散らしていくことができそうだね。
ウ：まあ、そういうことです。こんなとこですかね。
モ：はい。ありがとうございました。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー "FightStick Tournament Edition" を。また、簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。どしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・レバーの希望機種（PS3かXbox 360）を明記の上、お送りください。

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S White
SUPER STREET FIGHTER IV version for PlayStation®3



ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S BLACK
SUPER STREET FIGHTER IV version for Xbox 360®



※採用者プレゼントは写真とカラー、モデルが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

MADCATZ®

俺にゲーム

本誌ライターや作家など多彩な執筆陣が、思い入れのあるアーケードゲームを語りまくるこのコーナー。今回のゲストは、一万本以上のゲームを所蔵することで有名なゲームコレクターの酒缶氏が登場。特にコンシューマゲーム界でよく知られる彼がこよなく愛したサッカーゲームとは？

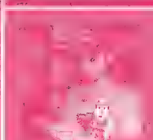


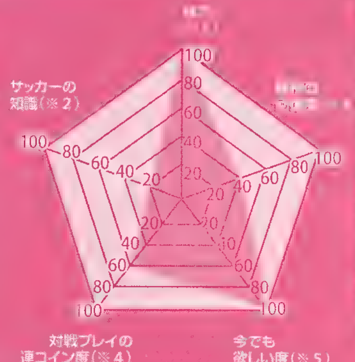
TEHKAN World Cup

■メーカー：テーカン(現コーエーテクモゲームス)	■稼働：1986年1月
■ジャンル：アクションスポーツ	■使用基板：—
■操作方法：専用コンパネ(トラックボール+2ボタン)	■移植版：PS2、X-box、iモード、Yahoo!ケータイ

今月のゲーム野郎
ゲームコレクター
酒缶

1986年にテーカン(現コーエーテクモゲームス)が発売したサッカーゲーム。SFCの名作『エキステ』と同じパチンコ的なサッカーだが、プレイが熱く、「キャプテン翼」でに





ゲームの開発に携わったりゲームに関する文章を書いたりゲームを紹介す
ゲームコレクター。ファミ通.comで「酒缶のファミ友10000人できる

十字ボタンやテーブル筐体に無い魅力

ボクが子どものころ、親が仕事でアーケードゲーム機を取り扱っていました。親が小さなゲームセンターをやっていたのですが、喫茶店にもゲーム機を貸し出していたので、人気のありそうなテーブル筐体のゲームは結構入れ替わっていました。まるで喫茶店が1軍で、うちの小さなゲームセンターが2軍のような状態。まぁ、喫茶店が1プレイ100円だったのに対して、そのゲームセンターでは1プレイ50円だったので、しょうがないのですが、子どものころは寂しい思いをたくさんしました。「これは！」と思ったゲームはすぐに喫茶店に行ってしまって、無くなっちゃうんですよね。

しかし、テーブル以外の筐体は入れ替えの心配がありません。喫茶店にテーブル以外の筐体はいりませんから。そのため、ゲームセンターを開店した時から「ズーム909」は店の一角を占拠して、まるで店の主のような状態でした。

そこに突如やってきたのが専用筐体の「TEHKAN World Cup」。無理すればどうにかテーブルのような使い方をできるかもしれないけど、上面が反っているので、皿もカップもちゃんと置けないので、完全にゲームセンター向けのゲームでした。当時は「ズーム909」が店の入り口に固定され、テーブル筐体が主に壁を向いた配置になっていたこともあり、自然と「TEHKAN World Cup」は店の真ん中に陣取り、店の看板ゲームとなりました。

自分とゲームの関係を考えると、1985年の年末に、ファミコンに全財産を使い切るような状態だったので、「TEHKAN World Cup」が登場した1986年にはすでにアーケードに対する熱があんまり無かったのですが、ゲームといえば十字ボタンとAボタンとBボタンが当たり前に無っていた時に、トラックボールの操作はかなり新鮮で、ボクの心がアーケードにちょっとだけ揺り動かされました。

トラックボールのプレイには、十字レバーとボタンの操作には無い、独特な楽しみがあります。トラックボールを速く回転させると、ゲーム内の選手は速く動きます。トラックボールを速く回転させた状態でボタンを押すと、ゲーム内の選手が強くボールを蹴り出します。そのため、筐体の上に缶ジュースを置いて遊んでいると、簡単に缶を吹っ飛ばすことができました。

ボクの目の前に現れたトラックボールにはファミコンに無い大きな夢が詰まっていた

うちで見たトラックボールのゲーム

うちのゲームセンターのゲームは、喫茶店に置けるテーブル筐体がメインだったので、麻雀を除くと、特殊なコンパネのゲームはあまりなかったんですけど、「TEHKAN World Cup」以外にトラックボールのタイトルが二つほどありました。

一つはアタリの「ミサイルコマンド」。照準をトラックボールで移動して、ボタンで攻撃するゲームなので、トラックボールをある程度速く回す必要があるのですが、速く回すことよりも正確に回すことの方が重要なゲームでした。

二つ目はセガの「メジャーリーグ」。「TEHKAN World Cup」と同じくらいの時期に稼働していた野球ゲームなのですが、このゲームは野球盤のようなヒッティングスイッチとトラックボールが付いている、豪華な操作系のゲームでした。ヒッティングスイッチでバッティング、走塁はトラックボールで行なうので、このゲームでも速く回すことが重要だったんですけど、うちのテーブルとコンパネの位置関係の問題か、トラックボールを速く回そうとすると、指がテーブルにぶつかってしまうので、あまり速く回せなかったんですよね。ボール自体が小振りだったので豪快に回せないということもありましたけど。



チャートの補足 ※1：当時はクラスで1、2を争うほどの俊足で体力だけは自信があった。 ※2：サッカーの知識は「キャプテン翼」から得ていたが、実際のプレイはボールを追ってばかりで戦術知識無し。 ※3：潰れたマメの下にマメができて、当時は親指にマメが無い時はなかった。 ※4：対戦プレイでは一人プレイの攻略法が通じないため、結構負けていた。負けている方がコインを入れて試合を延長するため(以下略) ※5：欲しい。コレクターとか全然関係なく、とにかく欲しい。

を語らせろ!!

疲れてもマメができても楽しい

『TEHKAN World Cup』は1試合1分30秒。勝てば次の試合に進みますが、7試合目で勝つと優勝して終わりのため、1プレイは合間のイベントを含めて11分程度……いや、得点を決めると時間が止まるため、実際には15分くらいかかったような気がしますけど、この15分で適度な疲労感を得ることができます。

その7試合ですが、最初の2試合くらいは余裕で勝つことができます。『TEHKAN World Cup』の敵は高度な戦略を持ってなく、群がる敵がとにかくボールに絡んでくるのですが、最初の2試合くらいは、敵に追いつかれずに自分のペースで遊べます。ところが、3戦目のブラジル辺りから敵の動きが尋常になく速くなります。基本的に『TEHKAN World Cup』の敵の動きは習いたての子供たちのサッカーそのものなので、ひたすらボールにアタックしてくるのですが、そのスピードが尋常になく、ボールを持って少しでも静止しようものなら、敵の選手が次々と襲ってきます。勝ち続けたければ、ドリブルを続け、シュートをしまくらなくてはならないため、とにかくトラックボールを回し続けなければなりません。

トラックボールを回転し続けるので、ある程度の疲労感があるのはしょうがないのですが、このゲームでは疲労どころか負傷もあり得ます。指にマメができるのです。トラックボールを高速回転し続けるには、手の引っかかりが大事なんですけど、ボクの場合、重要なのは親指でした。1回プレイすると親指にマメができ、マメができないプレイを一生懸命考えるのですが、どうやってもマメができてしまいます。

疲労感があり、指にマメができるということは、何回もプレイできないですよね。しかし、何度でも遊びたくなるのが『TEHKAN World Cup』のすごいところ。疲れていてもさらにコインを入れてプレイをし、マメができてもマメを潰してプレイを続け、汗をかきながらもさらにゲームを続けていました。大体のゲームは一般的に文科系だと思いますけど、『TEHKAN World Cup』は確実に体育会系。そもそも、『TEHKAN World Cup』の専用筐体は立ってプレイするようになっていたので、プレイ中は座らせてもらえないんですよね。さすが『TEHKAN World Cup』先輩。

いつか手に入れたい

80年代は「キャプテン翼」の影響でサッカーがメジャースポーツになりつつありましたけど、実際のサッカーの戦術までは知らなかったので、最初のころはボールを持った選手を敵陣のゴールまで走らせて、キーパーと1対1の状態でシュートをしていました。しかし、こんなことをやっていては、シュートが全然決まりません。

しかし、『TEHKAN World Cup』では、トラックボールを高速回転させた状態で、いわゆる斜め45度からシュートを打つと、かなりの確率でシュートが決まるようになります。まぁ、ゴールポストギリギリに向かって直進していき、高速回転でシュートを打つと、キーパーが弾いたボールがそのままゴールに入りますけど、いずれにしても高速回転が必要。

でも、実はもっと楽にシュートを決めることができます。サイドから上がっていき、ゴールラインから芝目のラインを数えて3つめところで立ち止まり、一呼吸を置き、真横にボールを蹴り、その後、上方向にトラックボールを回してシュートボタンを押しておくと、タイミング良くシュートが決まります。このテクニックだけを知っていれば、余裕で7試合を勝ち続けることができます。

ここまで読んでみると、余裕で勝てるゲームのように見えますけれど、実際に勝てるのはトラックボールを高速回転させることができた場合の話。その日のコンディションが悪いと、1試合目から余裕で負けることもできますから。

2004年の東京ゲームショウでテクモのブースにPS2の『テクモヒットパレード』の宣伝のために『TEHKAN World Cup』の筐体が置いてあったのでプレイしてみたんですけど、すぐに負けてしまいました。まぁ、その後ちょっと休憩してからリベンジしてみたところ、無事優勝することができましたけどね。

ちなみに、うちのゲームセンターにあった『TEHKAN World Cup』ですが、ゲームセンターが無くなる時に、どこかに引き取られてしまいました。いつかあの専用筐体を手に入れて家に置きたいんですけど、どう考えてもあの重い専用筐体を部屋に入れたら床が抜けますよね。今持っているゲームだけでも床が抜けそうなのに……まずは頑丈な家を手に入れますか。

陸上競技部はサボッてばっかだったけど このゲームだけは決してサボらなかった

今年は25周年なので祝ってあげたい というか、あのころは本当に若かったね

だれも得しない地元のゲーセン事情

ボクの地元（横浜市港南区）は駅から離れていたため、それほど大きなゲームセンターはありませんでした。

ボクの親がやっていたゲームセンターは喫茶店「ゼット」の横にあり、店には一切店名が書いてなかったのですが、喫茶店と同じ「ゼット」と呼ばれていました。テーブル筐体が10台程度に『ズーム909』と『TEHKAN World Cup』という構成だったと思います。

地元にはライバルと呼べるゲームセンターが二つあり、一つは「アップル」。建物全体がゲームセンターで、駄菓子が売っていて、わりと流行しているように見えたのですが、いつの間にか飲み屋になっていました。

もう一つのゲームセンターは「ジャンボ」。ショッピングセンターの中にあり、ショッピングセンターの見取り図では靴屋になっているのですが、店内に入ると、空のワゴンが山ほどあり、棚で仕切られた向こう側にはテーブル筐体が10台ほど並んでいました。こちらも駄菓子が売っていて、ショッピングセンターの並びにはアップライト筐体のゲームが置いてある玩具屋や本屋があり、子どもが集まる立地だと思っていたんですけど、こちらも残念ながらいつの間にかなくなっていました。

当時は他にも駄菓子屋や玩具屋の前にはアップライト筐体があり、それなりにゲームで遊べる環境があったんですけど、今では地元周辺でゲームを遊ぼうと思ったら、駅周辺のゲームセンターに行くしかありません。昔のような、ちょっと怪しいゲームセンターって、今はもうないんですかね。久しぶりにあの懐かしい雰囲気を味わいたいんですけど。

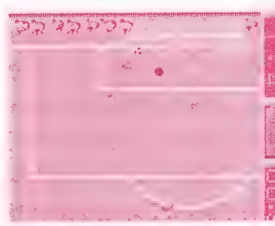
コレジャナイテクモカップ

『TEHKAN World Cup』は何度かコンシューマに移植されている。

最初は1990年にファミリーコンピュータ向けに発売された『テクモワールドカップサッカー』。画面構成やサウンドはそれなりに再現されていて、チーム数が増えていて、作り自体は問題ないのですが、残念ながらホリから出ていたトラックボールには非対応。

続いて、2004年にプレイステーション2向けに発売された『テクモヒットパレード』と2005年にXbox向けに発売された『テクモクラシックアーケード』には、『テクモカップ』の名称で『TEHKAN World Cup』が収録されていて、これらは移植というよりはそのものが入っているのですが、これもやっぱりトラックボールが……。

そもそも、家庭用にあのトラックボールが出てないのが問題なんですよ。セガサターンのバーチャスティックプロやコナミスタイル限定のDDR用コントローラを考えると、耐久力のある家庭用トラックボールもアリだと思うんですよね。ナムコの『アルマジロレーシング』のコントローラをベースに家庭用トラックボールとか作ってくれてもいいと思うんですけど、今からでもホリさんあたりが検討してくれないですかね。



海の王様

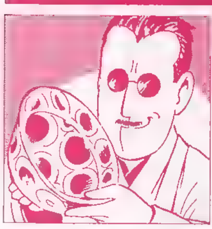
猛者通信 ～雪の魔王編～

ナイロン28号 さらば光の戦士たち

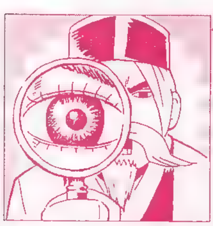
来月発売予定の"えすえぬ家の人々"単行本には、なぜか猛者通信特別版が収録！　ダップセの原稿はともかくとして、ゲーム小ゼルの特別編も載っているので、ぜひとも一読（買って NE）してみるといいだろふ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



まさ
事務所近くに開店した軽食集合体のゆく末を見守りつつ、チャーハンに限っていえばつけ麺ビッグオーよりもいましょくだと気付いた夏。



ケソ
某ムックの"折紙サイクロンを探せ"の最後の一つは、ほかの四つとは違うパターンなので、着眼点を変えて探してみるといいだろう。



タキヨス
闘劇直前で忙しさはマキシマムヒート。ま、どうせこの酷暑じゃ釣りに行ってもバスちゃんも夏バテなわけで、素直に仕事に勤しむのが吉だな。

FISH ON : 01

グレン・キャノンもだ！ 大八車猛レース

United Abominations.

まさ　しかし最近の猛暑っぷりはどうしたものかね。明らかに世界政府は我々に大きな隠しごとをしているのではと勘ぐりフォンしたくもなるというものだ。

ケソ　リアルで『ディープ・インパクト』とか『2012』の世界をトレースしているような感じですもんね。

まさ　我の小ゼルのころは、気温が30度を超えたら次元連結システムが発動するかのような大騒ぎだった気がするが、今では軽いジャブ気分で30度超え連発だからな。MT;Gもびっくりの、とんだインフレ状態じゃわい。

タキヨス　まぁ明日世界が滅びるとしても、貴様らは今日中に猛者を仕上げなくてはならないわけだが、何か心躍るようなネタは用意してあるんだろうなアアン？

ケソ　はいッ！　小生がめでたく自動車学校を卒業したゆえ、レースゲーム特集などと洒落こみんぐ鉄の掟などはいかがでしょうか！

タキヨス　でもまだ検定試験には受かってねえんだろ。どうせ2～3回は落ちるだろうから、レースゲーム特集はその後だな。

ケソ　あ、あんまりだァァ～！

まさ　そうさな……夏といえば『シュタインズ・ゲート』の季節ゆえ、アキバに聖地巡礼に出かけてみるのもいいかもしれんな。

ケソ　一応、アーケードにも『シュタゲ』関連のプライズが多数出ているので、全く関係無いといえなくはない気もしますが、冷静に考えるとやっぱ関係無いよねフゥーハハーという結論に達しました。

タキヨス　ったく、貴様らのジョン・怠惰一っぷりにはめまいがするわ。そういやさ、先月『アイマス』のリライタブル筐体プラモを取り上げたじゃん。その時に調べたんだけど、今、中古の大型筐体の値段って結構お手ごろのものがあるんだよ。

ケソ　お手ごろっつーと￥280（税込み）くらいとか？

タキヨス　貴様のお手ごろというのは吉牛の牛鍋丼が基準なのかよ。そうだな……10年落ちくらいのレースゲームとかなら、5万円も出せば買えちまうものもあるみてえなんだよ。

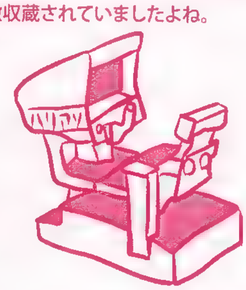
ケソ　レースゲームで5万円とかなら、やり込む人なら1カ月程度で使っちゃいますよね。今も稼働しているゲームなら、筐体ごと買った方が早いんとちゃいまっか！

まさ　ほむ。一昔前は、『スペースハリアー』のデラックス筐体が160万ほどで、大型筐体を買うなんざ夢のまたド・リーム（by 迷宮島）という按配だったというのに、ずいぶん安くなったもんだなええおい。

ケソ　基板を買う人間は周囲に結構居ましたけど、大型筐体が家にあるなんて人は周りに居ませんなあ。

まさ　昔のメストには、個人でアップライトの『アフテルブルネル』を買っていた剛の者などが紹介されているくらいであったので、大型筐体を買うということはそれほどまでにセンセーショナルなニュースであるのだろうな。

ケソ　そういや、亡くなったマイケル・ジャクソン氏はセガの大型筐体を多数収蔵されていましたよね。



まさ　確かそうだったな。子供心にうらやまけしからんと思っていたものさ。しかし、筐体が故障したらだれが直してたんだろうな？

タキヨス　正確には知らないけどさ、現地のセガ関連会社の技術者が修理に行ってたんじゃねえの!?

まさ　「マイケルさんのところの『アウトラン』、ギアガチャやり過ぎていつもギアがへたってるんですよねー」とか言ってたりしたかもしれぬな。

タキヨス　イメージ的には、きらり屋の家には古今東西のガンシューが並んでるような気もするがな。

まさ　育児の間にゾンビ撃っとくか、みたいな。

ケソ　小生もいつかは『ポップンステージ』を家に置きたい ZE！　などと意気込んでおりましたが、六畳一間の我が部屋（雨漏りあり）のどこに置けるというのか。

タキヨス　家の前に置いて稼げばいいじゃん。

ケソ　筐体を野ざらし紀行にしたらすぐに壊れちまいますYO！　それに筐体が大きいから風営法にも引っかかるのではないか説（適当）。

まさ　しかし、家の扉をガチャリと開けたときに大型筐体が見えれば、来客者をしこたま唸らせることもできようぞ。流石に新品には手を出せないので、中古大型筐体の値段を調べてひとつふたつ、みつよつ、購入してみようじゃ、あ、ねえかあ。

ケソ　やってやらー！

FISH ON : 02

悪魔合体！ エブリディガネーシャ

World Needs A Hero.

まさ　どれ、とりあえずはグーグル先生に聞いて中古筐体の相場なんぞを調べてみようかの。

ケソ　ヴォースゲー！　『トラック狂想曲』の筐体が5万2500円ですって！　デラックスじゃなくてもデコデコしてるなあ。

まさ　これが家にあれば、いつでも冠次郎の素敵な歌声が聞けるというわけか。

タキヨス　曲だけならCDで聞けよ。俺のオススメは『コブラ・ザ・アーケード』だな。6年ほど前のゲームだけど、こっちも5万2500円だぜ。今でもたまにアーケードで稼働しているのを見るから、武一好きは買ってもいいんじゃないかな。

ケソ　自宅なら、コブラばりに全身タイツを着てプレイできますNE。

タキヨス　やんなくていいよ。お前のサイコガンを引っこ抜くぞコラ。

まさ　コブラは2013年の夏にアメリカで実写映画が公開されるらしいし、今のうちに買っておくとプレミアが付くかもしれんな。ちなみに、我のオヌヌメはセガの『オーシャンハンター』8万4000円也だな。1998年とややフルメールなゲームだが、海の生き物たちのイキイキした動きは必見！　海洋生物好きにはたまらない逸品だと思うがどうか。

ケソ　海洋生物っつったって、襲ってくるのはシードラゴンやシーサーペント、クラーケンといった、一介の漁師じゃ太刀打ちできないようなモンステルじゃないですか！

まさ　フェフェフェ。海洋生物はちょっとヤンチャなくらいがちょうどいいさね。

タキヨス　今、中古ショップで見付けたんだけどさ、"紙幣両替機 ラモ

この夏オススメ 大型筐体価格十傑衆

7月20日現在入手できる中古大型筐体から、目ぼしいものを集めてみたゾーっと。値段は猛者調べなので、お店や相場によっては前後するヨ。また、特殊なアイテムだけにお店の在庫状況などは日々変化している。本当に欲しい場合には、事前にお店で在庫を確認してみよう!

タイトル	メーカー	参考価格	備考
オーシャンハンター	セガ	約85,000円	海の生き物が人を狩ったり狩られたりするアクションガンシュー海の幸がてんこ盛りなので夏にオススメ。
ザ・ハウス オブ ザ・デッド2 SD	セガ	約85,000円	いわずと知れた有名ガンシュー。これが家にあれば客人のもてなしはパーフェクトゥーである
ゾイドインフィニティ EX	タイトー	約65,000円	ゾイドっ子にはたまらない一品。ネットワークサービスが終わっているため、プレイにはちょっぴり制約あり。
コブラ・ザ・アーケード	NBGI	約55,000円	超有名スペースオペラコミックを原作にしたガンシュー。サイコガンは腕にはめずに手で持つタイプ
ゴルゴ13	NBGI	約50,000円	マサール男爵のもう一つの名前であるレオン小池が攻略を務めたガンシュー。これがあれば後ろに立たれない。
トラック狂走曲(SD)	NBGI	約55,000円	漢気あふれる(女キャラも居るが)痛快デコトラゲーム。"人情避け"などのスピリチュアル要素も存在。
レイジングストーム DX	NBGI	約700,000円	買えるものなら買ってみたまえ、と言わんばかりの70万近くの価格設定。まだ新しめのタイトルなので元は取れそう!?
ドラムマニア V7	コナミ	約95,000円	あのドラムマニアの筐体がご家庭に! ちなみに、9万円あればそこそこのドラムセットをそろえられるぞ。
天下一将棋会	コナミ	約40,000円	ネットワークにはつなげないが、家で天下一将棋三昧! お父様へのご贈答にもいいのではないか。
ヒエヒエペン太	コナミ	約140,000円	冷凍機能を搭載しているアイスプライズマシン。一風変わった冷蔵庫が欲しい人にオススメといえる。

ン大江戸"という両替機があるな。MARIN GAMEって会社から発売されてるマシーンなんだが。

まさ　ラモン大江戸……ルチャ・リブレのようでもあり、日本かぶれのサムライファイターのようでもある、なんとも勢いのある名前さね。

ケソ　お値段は13万6千500円か。両替機ってなかなか高いんですね。

タキョス　セキュリティや偽札対策機能などが高価なんだろ。お金を扱う機械だから、おいそれとヘタなものは作れないからな。

まさ　そういや、アーケードにはお金を崩す両替機はあるが、銀行にあるようなお金をまとめる両替機は無いさな。

ケソ　あー、一万円を全部千円にしたら一気に使ってしまうことが多々あるので、千円札を五千円とかに両替したいなと思うときはありますよね。後は、家にある小銭をゲーセンで使いたいんで、少額硬貨をまとめられる両替機を作ってつかあさいよ!

タキョス　素直に銀行に行きゃあいいだろ、銀行に。

まさ　お、『パンチマニア北斗の拳』の中古もあるじゃ、あ、ねえかあ。これで毎日"テーレッテー"気分になれるさね。

タキョス　でも、ベコベコ音がするからアパートやマンション住まいとかは無理じゃないか。

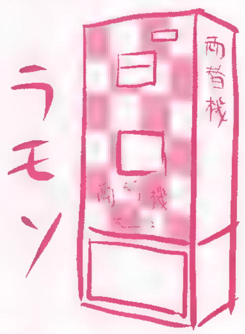
まさ　我の家は隣人のXbox360起動音まではっきりと聞こえるほどのエコ作りだからな。夜中にホワータタタタとやってしまった日には、リアルABコッペルが我の部屋を包囲してしまうことは想像に難くないであろう。

ケソ　『beatmania II DX18th』(ブラウン管)が19万8000円か……。基板さえ入れ替えれば永続的に使えそうなので、ヘビーなメイニアは実際に買ってみるのもいいかもです。

まさ　仲間でお金を出し合って買うという手もあるな。

タキョス　でもさ、ビーマニ系はボタンのメンテが大変そうじゃね? 筐体の原価償却だけじゃなく、ボタン類が消耗品扱いでランニングコストは結構かかるかもしれんぞ。

まさ　筐体を買ってそれで終わり、というわけにはいかないというワケだ。



FISH ON:03

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　ムス。調べてみると、お手ごろ価格の中古大型筐体は結構あるんだな。いつかはマイケルのように、自宅にズラリと大型筐体を並べたいもんじゃわい。

ケソ　大型筐体は手が届かない夢のアイテムだと思ってましたが、一年間メシ抜きくらいで何とか買えそうなものもあるんですね。

タキョス　普通に死ぬだろ、一年抜いたら。

まさ　個人でも買えない額ではないので、結婚祝いなどのご贈答品として、いきなり家に送り付けてやるのもいいかもしれんな。

タキョス　いきなり家に『ラピッドリバー』(19万9500円)が届いたら置き場に困るだろ! せめて事前に一言相談しろよ。

まさ　トリスターの福利厚生のために何か一台くらい大型筐体を買ってもよかろうもん、と思ったが、なかなか選ぶのは難しいもんだな。

ケソ　セガの『救急車』とかどうでしょうか。お値段9万円。会社で倒れても、これがあれば安心です。

タキョス　どこに安心があるんだよ。でも、レースゲームはやっぱハンドルでやりたいよな。ガンシューは家庭用ハードでも専用のガンコントローラーがあったりするけど、ドライブゲームは本格的なステアリングコントローラーやらなんやらをそろえるとなると、結構金がかかるからな。

ケソ　シートも欲しいですしね。

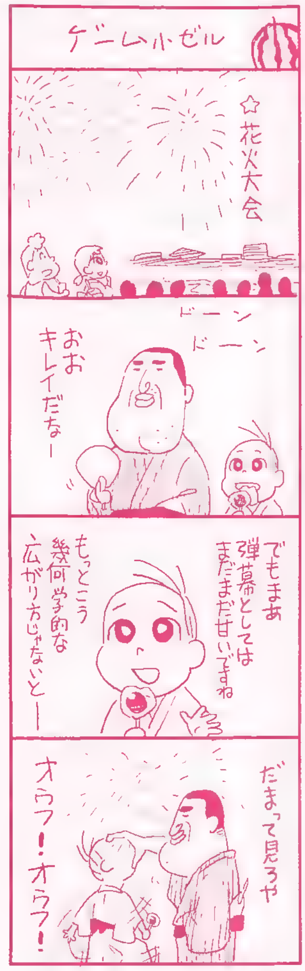
まさ　ムス。そういう点でいえば、ドライブゲームの大型筐体は十二分に買う価値があるだろう。筐体に座って遊ぶレースゲームは、没入感が違うからな。

ケソ　値段も手ごろだし、種類も結構豊富ですしね。『スリルドライブTWIN』(6万8000円)、『セガラリーTWIN』とかは二人同時でも遊べるからお得感がありますよね。

タキョス　まあ、ケソが免許の本試験に落ちたらレースゲームの中古筐体を買って、それで存分に家で走れば丸く収まるな。

ケソ　なんてこと言うのさ!

～つづく～



狂体編集便り

あざっす! 大型筐体には少々思い出のあるイタキョ～でごわす。そう、以前に誌面を私物化した際にもちこっと書いたが、ゲーメスト釣り部が結成されるキッカケとなったのが、何を隠そうセガの体感(?)ゲームであるところの『ゲットバス』なわけで。ゲバソは個人的にもゲーセンで見かけるたびにコインいっこ入れて、ドリキャス版も購入。バスの挙動がリアルで好きだったのよね。もうちっとルアーの種類が多くてもよかったか……。

猛者っ子通信

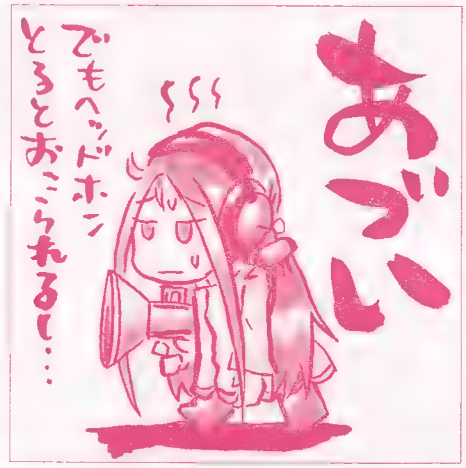
ジ☆タップセにやってほしい企画や、やら[illegible]罰ゲームは以下のあて先まで。住[illegible]

[illegible]

◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

アーケードサウンド調音団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP



アーケードゲームの音楽に関する情報をお届けしていく当コーナー。今月はゲームミュージックバンドとして歴史あるゼガの、現在のサウンドを作り上げるユニット[H.](エイチ)へインタビュー。もちろん新譜情報も満載です!

今月の「ただいま調査中!」

暑さにめげず、ピピ子団長はがんばり中。ヘッドフォン外して休もうとしたら、魂を取るとは何事だーって担当に怒られちゃったんですって……担当?

音魂の源泉!

クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.3

活動10周年!!　記念プロジェクト始動

セガサウンドユニット　[H.]

光吉 猛修 & HIRO師匠 インタビュー

S.S.T.BAND、B-univと80年代から続くセガのゲームミュージックバンド[H.](エイチ)。今回はユニットを代表する二人を直撃!



[H.](エイチ)プロフィール
セガ所属のサウンドコンポーザー5名によるゲームミュージックBAND。
/光吉猛修(左):日本一歌のうまいサラリーマン。ボーカル担当。
Hiro（右）:Hiro師匠の愛称で親しまれる、[H.]のリーダー的存在。

**結成から10周年!
セガをライブでアピールする[H.]**

――活動10周年を迎えた[H.]の、結成までの経緯をお聞かせ願えますか。

Hiro　『CRACKIN' DJ Part2』の発売記念イベントがあったのですが、そこでライブ演奏をやろうというのがきっかけです。最初は[H.]という名前もまだありませんでしたが、その後JAMMAショーやAOUショーに呼ばれて演奏するようになっていきました。

――この10年間を振り返って、いかがですか?

光吉　年に二回あるショーでライブ演奏を繰り返していたらいつの間にか10年もたっていた、というのが正直な印象ですね(笑)。

Hiro　その間、ショー以外のライブにも出させていただきました。ゲームミュージックのコンポーザーさんが集まった「EXTRA」や、今年の1月にも「EXTEND」というライブイベントへ参加しました。

光吉　単独ライブは無いのですが、[H.]として呼んでいただいたことは何回かありました。セガの元気のよさをアピールできる一つの形だと思いますので、スケジュールさえ合えば積極的に参加しています。

Hiro　セガは「エンターテイメント企業」ですので、そのエンターテイメント性を[H.]というバンドで表現していきたいと考えています。ですので、一番の目的はCDを売るということではないんですよ。一番出していきたいところは、「いかに[H.]を皆さんに楽しんでもらえるか」という点なんです。

――今のファンだけでなく、ゲームミュージックバンドブームを知っているオールドファンからも活動を楽しみにされていますよね。

光吉　[H.]のメンバーの中でも、僕たち二人はS.S.T.BANDのころから続けていますが、メーカー

投票すべし!

「10周年記念CDアルバム(仮)」収録曲

公式HPでただいまリクエスト受付中!

10年間ライブ活動を繰り返してきた[H.]がこれまでに演奏してきた楽曲数は、往年の名作から最新タイトルまでなんと100曲以上!　これらの中から究極のベスト盤を作ろうというのが、今回の10周年CD企画だ。しかもその収録曲を決めるのは、ファンの皆様からのリクエスト!　投票は[H.]の10周年特設サイトで受け付けているぞ。このサイトでは、これまでのライブで演奏されてきた楽曲のリストに加え、現在のリクエスト数もグラフ化されている。CDで聴きたい楽曲がある人は、ドシドシ投票だ!　今ここを読んでいるみんなのリクエストで、10周年にふさわしいアルバムを作り上げよう!

また、CD企画と連動して公式Twitterも公開中。こちらはCD制作委員会のほかに、[H.]のメンバー全員がそれぞれ公式のアカウントを所有している(詳しくは欄外参照)。リクエストリストの楽曲に対する質問なども受け付けているので、ハッシュタグ「#H_10th」を付けてつぶやいていくのがグー!

**特設サイト
「[H.]10周年記念CD制作委員会」**

http://www.wave-master.com/ent/h10th/

10周年CD企画の収録曲リクエスト投票は、こちらの公式サイトで展開中!　締め切りまで時間がないので急ごう!　また、メンバーそれぞれがアカウントを持っている公式Twitterも要チェック。今後もUSTREAM放送の情報などがあるかも(!?)しれないので、目が離せない!

**投票締切は
2011年8月19日だゾ!!**

more infomation　[H.]メンバープロフィール&Twitterアカウント → **Hiro**:キーボード担当。代表作『アウトラン』など　Twitterアカウント「@Hiro_H10th」　**光吉猛修**:ボーカル、ベース担当。代表作『デイトナUSA』など。Twitterアカウント「@TaKe_H10th」　**庄司英徳**:ギター担当。代表作『ファイティング バイパーズ2』など。Twitterアカウント「@Shoji_H10th」



「ライブはセガの元気のよさをアピールする一つの形」（光吉猛修）



「曲を作った本人たちが演奏することに意味があるんです」（HIRO師匠）

のユニットとなると今はほかにZUNTATAさんぐらいしかいなくなってしまいました。そういった中で我々もメンバーや名前といった形を変えながらも、やり続けていくこと自体に一つの価値があるんだろうなと思っているところはありますね。

CD企画進行中！ 100曲以上からのリクエスト募集！

――現在、10周年記念企画が進行中ですね。ファンからのリクエストで収録曲を決めるという試みはすぐに決まったことなのでしょうか。

Hiro　CDを出そうということはすぐに決まりました。ですが、選曲をどうするのかについては悩みましたね。候補として、これまでに演奏してきた楽曲が100曲以上もあるんですよ。そこで、せっかくなので聴いてきてくださった皆さんに選んでもらった方が盛り上がるのではないかということになったのです。

光吉　曲によっては年ごとにアレンジを変えて演奏しているものもあるんですよ。中でもアニメ『バーチャファイター』の“愛が足りないぜ”は特に変遷がありまして、今はメンバーの甲斐がアレンジした“甲斐が足りないぜ”というタイトルになっていたりして（笑）、そういった点にも注目していただけると面白いと思います。

Hiro　“ファンタジーゾーンメドレー”も面白いですよ。作った時はまさか演奏することになるとは思っていなかったので、すごく長いんですよ（笑）。

光吉　“カルテットメドレー”もキツイですよね。もう、息ができないんですよ（笑）。

Hiro　譜面にシーケンスフレーズ（パターンを繰り返すフレーズ）を手弾きでとか書いてあるんですけど、ムリだろ！　って（笑）。



［H.］は今年1月に開催されたゲームミュージックライブイベント「EXTEND」にも参加。開演一組目でありながら場内は興奮の渦に！

トラブルだって楽しめる!? ライブのパフォーマンス

――印象に残っているエピソードはありますか？

光吉　以前のショーでパチスロの『北斗の拳』が出た時にクリスタルキングのムッシュ吉崎さん（低音ボーカル担当）と一緒に“愛をとりもどせ!!”の演奏をさせていただく機会があったんですよ。高音パートを僕が歌わせていただいたということもあって、とても印象に残ってますね。

Hiro　その曲もCDのリクエストリストに入ってるよね（笑）。

光吉　あんなにキャリアがあるにもかかわらず僕らとイーブンに接してくださって、すごくいい方でした。

Hiro　ほかにも、ライブ中毎回のように何かしらのトラブルが発生するんですよ。突然ボーカルだけ電源が落ちて音が出なくなってしまったり、オケと演奏がまったくずれて曲が終わらなかったり（笑）。

光吉　「EXTRA」での“LAST WAVE”とか（笑）。

Hiro　そのあたりをうまくごまかしていくんですが、この時はあまりバレてなかったよね（笑）。

光吉　そういった水モノを皆さんに見ていただいて楽しんでもらえればいいのかな、とも思ってます。

――今後もライブの予定などはあるのでしょうか。

Hiro　いろいろと考えていますよ。10月の頭には「4star オーケストラ」という、四年に一度のゲームミュージックフェスティバルにも参加させていただく予定です。僕たちは作曲のプロではあるのですが、演奏のプロではないんですよ。だから、ちょっとぎこちないところもありますが、そこは作っている本人たちがやっているということで、これからも皆様に楽しんでいただければと思っています。

新着続々！　今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日	タイトル／アーティスト	価格	収録曲	発売元
CD	発売中	レールチェイス オリジナルサウンドトラック	2,625円（税込）	全39曲	WAVE MASTER
CD	発売中	ラッドモビール オリジナルサウンドトラック	2,625円（税込）	全25曲	WAVE MASTER
iTunes	配信中	電車でGO！ 山手線編　オリジナルサウンドトラック	1曲　150円／アルバム　600円（税込）	全10曲	タイトー（http://zuntata.jp）
CD	2011年8月24日	アイルー　ラブ　ユー／I'LL　LOVE　YOU ～モンスターハンター　アレンジアラカルト～	2,625円（税込）	全18曲	スーパースィープ
CD	2011年8月31日	タイトー レトロゲームミュージック コレクション2 アクション クラスタ	3,360円（税込）	全60曲	ティームエンタテインメント
CD	2011年9月28日	雷電 -The Lightning Strikes Back- レトロゲームミュージックコレクションEX	3,990円（税込）	（CD4枚組）	ティームエンタテインメント
CD BOX	2011年夏～秋予定	ゲームミュージックBOX（仮）	未定	未定	スーパースィープ

（続き）**福山光晴**：トランペット、キーボード担当。代表作『クラッキンDJ』シリーズなど。Twitterアカウント「@FUKKU_H10th」／**甲斐孝博**：ギター（速弾き）担当。代表作『Let's Go GOLF!』など。Twitterアカウント「@Kai_H10th」／**CD制作委員会**　**でっちくん**：［H.］10周年記念CD制作委員長！　Twitterアカウント「@DETCHKUN_H10th」　**でっちくん2号**：見習い。Twitterアカウント「@DETCHKUN2_H10th」

『LoVⅡ』の全使い魔カードリスト掲載！　エラッタを確認しよう!!

LORD of VERMILION Re:2

ロードオブヴァーミリオン Re2

種族別 LoVⅡ使い魔カード解説

ここでは、「ULTIMATE Ver.」までに [illegible] 「LORD of VERMILION Ⅱ」の全カード [illegible] のデータ [illegible] カード情報を掲載している。

「LORD of VERMILION Re:2」では、すべての使い魔カードに対してエラッタが入っているが、[illegible] 旧カードをすべて入手するには、かなりの [illegible] 攻撃属性や攻撃 [illegible] されている使い魔もいるため、このリストは必見といえる。デッキ構築のためはもちろん、今までは使われていない使い魔が組み込まれたデッキに [illegible] ないよう、予習しておくこともオススメする。

また、種族別にフィールドスキル（FS）、サポートスキル（SS）を集計しているので、「Re:2」における種族ごとの特徴もつかみやすいのではないだろうか？ [illegible] 「Re:2」で追加された使い魔の分は含まれていないので、12ページ以降のデータも併せて見てほしい。

表の見かた

希少度	❶	No.	人獣❸001	FS	❹	攻撃	❻	ATK	❽	HP	❿	コスト	⓫	速度	⓬
名称	ノディ❷			SS	ゲート／W複スマ❺	属性	❼	DEF	❾	絵師		オグロ⓭アキラ			

【ヘイスカ】範囲内の味方全ての攻撃間隔を一定時間、短くする。範囲内の種族が人獣の場合、効果が上がる。⓮

HPが減ったが、ATKにアップし、よりピーキーになったノディ。体力管理には今まで以上の注意を必要とするが、W複スマの追加に加え、人獣待望の4速化と、トータルで考えると大幅強化といえる。特殊技の効果は据え置きなので、[illegible] 人獣の中核としてデッキに組み込もう。⓯

❶希少度の略字［UR=ULTIMATE RARE　SR=SUPER RARE　R=RARE　UC=UNCOMMON　C=COMMON］　❷カード名　❸カードNo.　❹[illegible] フィールドスキル（FS）で、使い魔によって所持数が0～3の差がある　❺発動するサポートスキル（SS）で、使い魔によって所持数が0～2の差がある　❻通常攻撃の種類の略字［単＝単数攻撃　複＝複数攻撃　散＝拡散攻撃］　❼5種類の攻撃属性［炎　光　撃　雷　闇］を記しており、特殊技が被ダメージ系の場合、原則的に特殊技も同属性となる　❽ATK＝攻撃力　❾DEF＝防御力　❿HP＝体力　⓫5種類のコスト［10／15　20　25　30］があり、合計が90以内になるようデッキ構築する必要がある　⓬4種類の速度［1　2　3　4］があり、1が遅く4が速い　⓭カードイラストレーター名　⓮特殊技の名称とその効果の解説　⓯エラッタを踏まえたカードの解説

人獣

フィールドスキル					
[illegible]	13	Wゲート	6	Tゲート	0
[illegible]	8	[illegible]	2	[illegible]	2
[illegible]	4	[illegible]	4	Tシールド	0
[illegible]	1	[illegible]	1		
[illegible]	[illegible]	パワー	[illegible]	[illegible]	[illegible]

サポートスキル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5
[illegible]	2	[illegible]	2
[illegible]	6	[illegible]	5
[illegible]	4	[illegible]	6
ゲージ	[illegible]	Wゲージ	[illegible]

人獣002　カイン　SS：Wレジスト／単スマ　HP：4[illegible]0　DEF：40　絵師：オグロアキラ

【ジャンプ】範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

SSに単スマが追加され、人獣に多い優秀な単体攻撃使い魔へのサポート役としても期待できるようになった。魔種に対するピンポイントメタとしては十分及第点なので、優秀といえるだろう。HP減少に対するDEF上昇によって [illegible]

SR　人獣003　ロックブーケ　FS：Wサーチ　SS：W単スマ　絵師：[illegible]

【テンプテーション】範囲内の敵全ての通常攻撃範囲を一定時間、[illegible] する。さらに、[illegible] 敵 [illegible] の方向へ引き寄せる。［時・早］

防御偏重型に変更され、生存力が向上。FSはWサーチになり、純粋に強化されている。一番の吉報は「テンプテーション」が強化されたこと。効果範囲が拡大したことで敵を捉えやすくなっている。さらに効果時間が延びたので、[illegible]

R　人獣004　エッジ　SS：Wリジェネ　HP：4[illegible]0　コスト：15　速度：1　属性：雷　DEF：40　絵師：オグロアキラ

【[illegible]しん】範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。［時・早］

[illegible] HP減少の代わりにATKとDEFが強化されている。カイン同様、敵から受ける [illegible] 「[illegible]しん」の威力は据え置きなので、[illegible] 種に対しては相変わらず優秀なメタカードとして機能してくれるぞ。

R　人獣005　ノエル　FS：Wゲート／サーチ　HP：4[illegible]0　速度：4　属性：撃　DEF：60　絵師：[illegible]

【[illegible]】敵 [illegible] の位置に無属性の攻撃をする。特殊技の発動位置の敵 [illegible] に近いほど攻撃回数が増える。ただし、攻撃は敵味方全てにダメージをあたえる。［時・早］

[illegible] FS、SSともに弱体化。とはいえ [illegible] それほど影響は無いだろう。DEFが60に上昇したことで、より前線で活躍できるようになっている。[illegible] の威力がアップしているので、人獣デッキの中核として頼れる存在になっている。

人獣006　[illegible]　SS：W単スマ／複スマ　HP：4[illegible]0　コスト：10　速度：1　絵師：Marcelo Vigna

【(プリズマティック・ウォード)虹色の護法印】範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる。

単スマからW単スマに強化されたことで、拡散攻撃ながらも単体攻撃主体のデッキへのサポートも可能。さらに、「虹色の護法印」のDEFダウン効果が大幅に増加しており、USゲージがフルの状態ならば、不死種すら紙装甲にできる。10コストと、デッキに組み込みやすいことも相まって有力候補に。

人獣00[illegible]　[illegible]　SS：W単スマ　コスト：1[illegible]　絵師：Aleksi Briclot

【(オーバーラン)踏み荒らし】範囲内の味方1体の通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。

カラクに待望のW単スマが追加。さらに、4速になったことで人獣の単体攻撃勢と相性が良くなった。場に出ている時は「踏み荒らし」で強化、ゲートでお留守番中はSSで支援と、すきが無い。パラメータがかなり尖っているので運用には注意が必要だが、断然使いやすくなったことは間違い無し。

人獣008　[illegible]　FS：[illegible]　SS：W単スマ　HP：440　絵師：[illegible]

【ハウリングムーン】自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。ただし、攻撃範囲が縮小される。

サーチがゲートに変更されたフェンリル。3速勢はサーチに富んでいるので、人獣の3速ゲートは貴重。また、バランスのいいスペックに調整されたので、安定感が増している。使いづらかった「ハウリングムーン」の攻撃範囲縮小率がマイルドになっているので、かなりの働きが期待できる。

人獣009　アリス　FS：[illegible]サーチ　SS：Wリジェネ　コスト：30　絵師：Fumatika

【ヘッジホッグシュート】範囲内の味方全ての通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。［時・早］

人獣の旧カード群の中でも、ひときわ光る変化を遂げたアリス。4速に変更された上に、攻撃方法が単体攻撃になり、「ヘッジホッグシュート」の恩恵を自身も受けられるようになった。SSはWリジェネに変更され、生存力アップに貢献。「ヘッジホッグシュート」の効果時間は短くなったが、たまりが早くなっているぞ。

人獣010　パラディン　FS：Wサーチ　HP：410　属性：光　DEF：40　絵師：春乃壱

【[illegible]】範囲内の味方全ての [illegible] を一定時間上げる。範囲内の種族が人獣の場合、効果が上がる。

[illegible] Wサーチに強化され、コストが20コストから15コストに変更されたことで、一気にデッキに組み込み [illegible] パラディン。主に3速以下の使い魔中心で構成される人獣デッキでは必須レベルだろう。バーサーカー [illegible]

人獣011　とうてつ　SS：Wゲージ　コスト：15　属性：光　絵師：[illegible]

【[illegible]】範囲内の敵全てに一定時間、[illegible] を付加する。［時・早］

自身が15コストということから、どうしても光属性過多のデッキでない [illegible] 攻撃特化型の能力に変更されたので、光弱点を付加させれば、種族を問わず [illegible]

人獣01[illegible]　[illegible]　HP：[illegible]10　速度：4　絵師：[illegible]

【[illegible]】範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。さらに [illegible] シールドを封印中は効果が上がる。

ゴリアテとは反対に単体攻撃に変更されたチェイサー。高いATKを有しているので、壁役の後ろから積極的に殴らせていこう。「追撃指令」はシールド封印時の上昇値が増加。4速単のデッキなど、シールド持ちがいなければ、[illegible] ルドを封印し、高火力を実現する戦術もアリだ。

人獣01[illegible]　[illegible]　FS：[illegible]ト　HP：400　コスト：15　速度：3　DEF：35　絵師：村山竜大

【ファングトラップ】マップに撃属性ダメージのトラップを [illegible] 効果範囲内に敵がいた場合、全てに撃属性のダメージをあたえる。（トラップのセット後、一定 [illegible] タンを押すことにより発動）

HPが減って、パラメータが強化された以外 [illegible] 3速シールド持ち。マグスと組ませて、移動速度を上げつつ [illegible] は小さめなので、確実に当てるためにはロックブーケで強引に引 [illegible]

人獣：014　[illegible]　SS：複スマ　攻撃：複　ATK：7[illegible]　HP：410　コスト：20　速度：3　絵師：[illegible]

【[illegible]】[illegible] 一定時間、敵の [illegible] （[illegible]チャで復帰する）［時・遅］

HPとDEFを削り、守りを捨てた黒獅子は、超攻撃特化型となって再誕。「黒帝王の威厳」で敵をロックすべく、慎重かつ大胆に切り込む姿はVer1のコカトリスをほうふつとさせる。戦闘時は配置に注意し、他の特殊技でフォ [illegible]

UC　人獣：015　[illegible]　HP：410　コスト：10　速度：4　絵師：[illegible]

【聖石の癒し】範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。

強化系の特殊技の流行に比例して確 [illegible] できる機会が増減するオセロメー。そんなオセロメーは、SSにWゲージが追加され、「聖石の癒し」の効果範囲が非常に使いやすい変更を受けたとあって、確実にその存在感を増している。[illegible]

人獣01[illegible]　オークドクター　FS：[illegible]／Wゲート　SS：Wゲージ／Wリジェネ　DEF：70　絵師：タカヤマトシアキ

【警戒聴診】一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。

ゲートがWゲートになり、SSにWゲージとWリジェネが追加され、スペック的に破格の強化を受けたオークドクター。唯一のシングルアルカナを持ち、アルカナ持ちながらも戦闘面で頼っていける使い魔だ。DEFが大幅に [illegible]

人獣01[illegible]　ゴブリンアーチャー　SS：Wリジェネ　属性：撃　DEF：5[illegible]　絵師：[illegible]

【スナイピング】範囲内の敵全てに一定時間、撃弱点を付加する。［時・遅］

Wリジェネはそのままに、HP減少を代償に、ATKとDEFが大きく上昇。DEFが50になり、ダメージの [illegible] たが、その分HPは少ないので、ファーストコンタクト時に敵の攻撃を集中して受けないよう注意しつつ、弱点を [illegible]

稀少度	C	No.	人獣：018	FS	-	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	400	コスト	10	速度	4
名称	ブラウニー	SS	Wレジスト			属性	雷	DEF	50	絵師	村山竜大				

【ダウンステップ】アルカナストーンゲージを一定量減らす。

スキル関連はそのままに、HPが減った代わりにATKが増加。「ダウンステップ」を撃った後は、死滅に対してそれほど注意しなくてもいいので、ATKが増加して瞬間ダメージの期待値が上がっているのはうれしいところ。「ダ[illegible]

稀少度	C	No.	人獣：019	FS	-	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	390	コスト	10	速度	[illegible]
名称	チェシャ猫	SS	複スマ／散スマ			属性	闇	DEF	40	絵師	Tomatika				

【猫の微笑み】範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。

SSがゲートから複スマ・散スマに変更。よく組み込まれるデッキとの相性的を考えると少々弱体化といえる。能力的にはHPが減少するも、DEFが上がっているので、運用には影響の無いレベル。「猫の微笑み」は相変わらず優秀なので、新たな10コスト勢ともまだまだ十分渡り合えるだろう。

稀少度	C	No.	人獣：020	FS	Wゲート	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	390	コスト	10	速度	4
名称	[illegible]	SS				属性	雷	DEF	30	絵師	甲壱				

【捕食粘液】範囲内の敵1体の防御力を一定時間、大幅に下げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。

能力面で大きな変更は無いが、「捕食粘液」が大幅強化。通常状態、サーチ封印状態共にDEFダウン値が上昇しており、特にサーチ封印状態は超強力。対抗できるのは無敵系か天草四郎時貞くらいのものだろう。対象が単体な[illegible]DEFをダウンさせた敵を仕留められるかがカギ[illegible]

稀少度	C	No.	人獣：021	FS	ゲート	攻撃	単	ATK	[illegible]	HP	380	コスト	10	速度	4
名称	長靴をはいた猫	SS	単スマ			属性	撃	DEF	40	絵師	村山竜大				

【スロウガ】範囲内の敵全ての攻撃間隔を一定時間、長くする。

使う機会の少なかったSSのW散スマが単スマになり、ゲート内のサポート力が向上。HP管理は厳しくなるが20コスト並みのスペックになったので、「スロウガ」で被ダメージを抑えている間に敵を殲滅したい。範囲に難があった「スロウガ」だが、待望の範囲拡大に加え、効果時間も延びているのでかなり使いやすくなった[illegible]

稀少度	C	No.	人獣：022	FS	-	攻撃	散	ATK	80	HP	410	コスト	20	速度	4
名称	ゴリアテ	SS	W複スマ			属性	雷	DEF	35	絵師	一徳				

【巨兵重圧】範囲内の敵1体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。

攻撃方法が単体攻撃から拡散攻撃になり、特殊技「巨兵重圧」との相性が良くなった。「巨兵重圧」の効果時間が大幅に延びており、1戦闘中は敵1体をほぼ無力化できるレベルに。ATKが高く、速度の向上も相まって、後方から[illegible]敵のHPを[illegible]

稀少度	C	No.	人獣：023	FS	-	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	410	コスト	10	速度	4
名称	ヴィゾフニル	SS	Wレジスト			属性	光	DEF	[illegible]	絵師	山宇				

【輝く尾羽】範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど効果が上がる。

前バージョンで強化され、チェシャ猫と並ぶ評価になったヴィゾフニル。人獣らしい調整を受け、パラメータは攻撃特化型に調整された。「輝く尾羽」の性能は据え置きで、以前と同様レベル2でチェシャ猫の「猫の微笑み」を超える強さを誇る。10コストで光属性を補いたければ、筆頭候補[illegible]

稀少度	C	No.	人獣：024	FS	サーチ	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	20	速度	4
名称	ウォーロック	SS	-			属性	闇	DEF	55	絵師	小城崇志				

【[illegible]】範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、効果中に敵パーティを全滅させると、移動速度が上がる。

スターターデッキも修正対象になっており、ウォーロックは待望の4速化。組み込めるデッキの幅が増え、戦闘での押し引きもしやすくなっている。[illegible]などと組ませてATKを底上げしつつ、エクセレントを狙うといい[illegible]

稀少度	C	No.	人獣：025	FS		攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	[illegible]	速度	[illegible]
名称	トリフィド	SS	W単スマ			属性	[illegible]	DEF	55	絵師	yocky				

【[illegible]】範囲内の敵全てに一定時間闇弱点を付加する。[時・遅]

攻撃寄りに調整され、弱点付加時の与ダメージ増加が見込めるトリフィド。今回もスターターに組み込まれているため、ウォーロックと共に最初にお世話になるだろう。弱点付加系の特殊技はたまりが遅いので、1ターン目は無理をさせず、2ターン目以降に弱点付加を狙い、ウォーロックと共に攻撃を仕掛けよう。

稀少度	C	No.	人獣：026	FS		攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	15	速度	4
名称	ナイトマンティス	SS	Wレジスト			属性	[illegible]	DEF	40	絵師	甲壱				

【フラッシュカッター】範囲内の敵1体に光属性の大ダメージをあたえる。

役立つ機会の少なかったW散スマに代わり、Wレジストを搭載。ゲート内待機時は炎属性への耐性面でフォローできる。HPが大幅に減ったため、HP管理は厳しくなったが、その分パラメータがグンっと上がっているので、[illegible]

稀少度	[illegible]	No.	人獣：027	FS	サーチ	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	10	速度	[illegible]
名称	マッドオーク	SS	レジスト			属性	[illegible]	DEF	30	絵師	タカヤマトシアキ				

【グラビティコントロール】範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。[時・遅]

SSにレジストが追加され、単体攻撃になったマッドオーク。残念ながら移動速度は3速のままだが、[illegible]サーカスデッキなど、3速以下のデッキなら今まで以上に活躍の機会は増えるだろう。敵の移動速度を下げる「グラビティコントロール」は、妨害・[illegible]の両面で万能。[illegible]

稀少度	R	No.	人獣：028	FS	[illegible]ゲート	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	30	速度	4
名称	[illegible]	SS	Wゲージ／リジェネ			属性	雷	DEF	70	絵師	相場良祐				

【ステラバースト】範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。さらに、攻撃間隔を長くする。範囲内の敵の数が少ないほど効果が上がる。

攻撃偏重型の[illegible]に対し、[illegible]はDEFが70になり、壁役として前衛を任せることができるようになった。「ステラバースト」で敵のATKを下げ、攻撃速度を低下させている間に単スマでどしどし各個撃破していこう。[illegible]ーシュ一人で解決できるかがカギだろう。

稀少度	R	No.	人獣：029	FS	サーチ	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	[illegible]	速度	[illegible]
名称	カムラナート	SS	レジスト／W単スマ			属性	光	DEF	45	絵師	相場良祐				

【大風車】範囲内の敵全てに光属性のダメージをあたえる。さらに、味方アルカナストーンシールドが封印中は威力が上がる。[時・早]

FS、SSともに抑えられ、HPも減少したことから、より扱いが繊細な使い魔になっている。その分ATKが85に上昇し、最高クラスの威力を持って、弱点の有無を問わず敵のHPをガリガリ削っていけるぞ。また、「大風車」の威力はそのままなので、優秀な不死メタとしてまだまだ持っていける。

稀少度	R	No.	人獣：030	FS		攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	15	速度	[illegible]
名称	[illegible]	SS	Wリジェネ			属性	[illegible]	DEF	[illegible]	絵師	相場良祐				

【[illegible]】範囲内の敵の防御力を徐々に下げる。さらに、敵がゲートに戻るまで効果が続く。[時・早]

SSからW複スマが削除されたが、Wリジェネは健在なので、SSでのサポート役としては依然優秀。より人獣らしい性能に変更されているので、HP管理にはシビアな見切りが必要。特殊技は相変わらず強力なので、的確に敵[illegible]

稀少度	R	No.	人獣：031	FS	シールド	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	[illegible]	速度	[illegible]
名称	白虎	SS	-			属性	-	DEF	[illegible]	絵師	[illegible]				

【西方霊印】範囲内の敵の攻撃力を徐々に下げる。さらに、敵がゲートに戻るまで効果が続く。

スキル面での変更は無いので、今までのようにマクスなどと組ませて、シールド封印をからめた戦術が有効。ただし、ATKがアップした分、HPが減少している点に注意。自身の移動速度を考慮し、「西方霊印」をかけた後はHP半分程度を目安にして、撤退しやすい位置を確保しよう。

稀少度	UC	No.	人獣：032	FS		攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	410	コスト	[illegible]	速度	4
名称	[illegible]	SS	レジスト／W単スマ			属性	[illegible]	DEF	30	絵師	一徳				

【剛鱗咆哮】自身の防御力を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。[時・早]

もともと高かったATKがさらに上昇し、人獣屈指のATKを誇る。たまりの早い「剛鱗咆哮」を駆使し、常に強化した状態で戦闘する戦術は従来通り。今まで以上のパワーで一気に攻めたてよう。HP管理に注意し、[illegible]集中的にダメージを受けて一気に落とされないように注意しよう。

稀少度	UC	No.	人獣：033	FS		攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	370	コスト	10	速度	[illegible]
名称	アマゾネス	SS	リジェネ			属性	撃	DEF	[illegible]	絵師	[illegible]				

【友愛のダンス】範囲内の敵1体の防御力を一定時間下げる。さらに、通常攻撃範囲を縮小する。[時・遅]

ATK55と、10コスト複数攻撃持ち使い魔の中では頭一つ抜けた攻撃力を誇るアマゾネス。10コストなので、基本的には使い捨て感覚で一瞬の輝きにかけるため、攻撃特化型への変化はうれしい変更点。「友愛のダンス」で敵の攻撃を無力化しつつ、DEFを下げて対象の相手を死滅へと誘おう。

稀少度	C	No.	人獣：034	FS	[illegible]ゲート	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	30	速度	4
名称	[illegible]	SS				属性	闇	DEF	[illegible]	絵師	[illegible]				

【スティッキーロック】範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間下げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。[時・早]

30コストの使い魔ながらHPが限界まで削られているが、その分、攻守共に80をマークし、破格のスペックを携えている。「スティッキーロック」は相変わらず業界トップのATKダウン値を誇り、使い魔1体を長時間おとなしくさせることができるぞ。HP管理に注意しつつ、[illegible]

稀少度	C	No.	人獣：035	FS		攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	370	コスト	10	速度	[illegible]
名称	ビショップ	SS	単スマ			属性	-	DEF	40	絵師	[illegible]				

【キュアーライト】範囲内の味方1体のHPを回復する。範囲内の種族が人獣の場合、大幅に回復する。[時・遅]

主に、主人公および高コスト使い魔を回復させるサポート役として活躍したビショップは、ATKが大きく上昇。「キュアーライト」使用後もぼちぼちの戦力としてダメージを与えるようになった。W単スマが単スマに降格してしまったので、ゲート内でのSS選択には注意。

稀少度	C	No.	人獣：036	FS	-	攻撃	単	ATK	75	HP	410	コスト	20	速度	4
名称	村正	SS	W単スマ			属性	闇	DEF	40	絵師	[illegible]				

【旋風剣】範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージをあたえる。さらに、味方ゲートが封印中は威力が上がる。

SSから複スマが削除されてしまったが、よく組み込まれるデッキを考慮する限り、ほぼ問題ナシといえる。これが人獣だと言わんばかりのATKに変更され、ヨルムンガンドと並んで20コスト使い魔の中ではトップレベルのパンチ力。敵1体を集中攻撃しつつ、トドメに「旋風剣」を放とう。

稀少度	C	No.	人獣：037	FS	サーチ	攻撃	単	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	15	速度	4
名称	サトゥール	SS	複スマ			属性	雷	DEF	35	絵師	[illegible]				

【支援強化術】味方のサポートスキルの効果を一定時間上げる。[時・早]

人獣4速デッキのサポート役として一時期名を馳せたサトゥール。SSの効果が調整されてからは息を潜め気味だが、新バージョンでは人獣使い魔のSSが充実しているので、再び台頭する時が来るか？　少々攻撃寄りになっただけなので、今までとほぼ変わりなく使っていけるぞ。

稀少度	UR	No.	人獣：038	FS	ゲート／サーチ	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	390	コスト	20	速度	4
名称	クロノス	SS	W散スマ			属性	雷	DEF	40	絵師	増田幹生				

【創世の雷】範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。自身の残りHPが少ないほど、威力が上がる。

HPが1枠分減った代わりにゲートが追加。さらにSSがW散スマに変更。拡散攻撃主体のデッキにはより重宝するスペックになった。高かったATKがさらに上昇し、20コストでは破格のスペックに。HPの低さは特殊技との[illegible]

稀少度	SR	No.	人獣：039	FS	Wゲート	攻撃	[illegible]	ATK	65	HP	430	コスト	[illegible]	速度	4
名称	ソラミ	SS	[illegible]			属性	撃	DEF	45	絵師	HACCAN				

【風の太鼓】範囲内の味方1体と自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵ゲートを封印中は効果が上がる。

防御偏重型だった以前のスペックとは対照的に、攻撃寄りのスペックに生まれ変わったソラミ[illegible]。自身と味方1体を強化しつつ、移動速度の速さを活かし、後方からHIT & AWAYを繰り返し、敵のHPを効率的に奪っていけるぞ。[illegible]

稀少度	SR	No.	人獣：040	FS	シールド	攻撃	[illegible]	ATK	80	HP	450	コスト	30	速度	3
名称	[illegible]娘	SS	複スマ			属性	撃	DEF	45	絵師	[illegible]				

【日月双刀】範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。さらに、攻撃力を一定時間上げる。敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。[時・早]

3速シールド持ちであり、敵に捕まりやすいことを踏まえると、防御面の強化は非常にうれしいところ。ATKも80とまだまだ高いので、特殊技と合わせてアタッカーとしての信頼度は折り紙つきだ。ほかの3速シールド持ち使い魔と組み合わせるなどして、局地戦ごとに先手を打っていこう。

稀少度	R	No.	人獣：041	FS	ゲート	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	400	コスト	[illegible]	速度	4
名称	魔戦士公アラケス	SS				属性	撃	DEF	35	絵師	相場良祐				

【スクリュードライバ】範囲内の敵2体に撃属性の大ダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

4速の複数攻撃ながら、秀でたスキルを保有していたアラケスも、ここにきて並のスキルへと修正。Wが取れてしまったものの、ゲートが健在なのは人獣にとってはうれしいところ。「スクリュードライバ」は少々範囲を縮小されたものの、依然として優秀。今Verでも低コスト帯の魔種メタ筆頭候補だ。

稀少度	R	No.	人獣：042	FS	パワー	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	[illegible]	速度	4
名称	服部半蔵	SS	リジェネ／単スマ			属性	[illegible]	DEF	[illegible]	絵師	タカヤマトシアキ				

【天誅活殺】範囲内の敵全てに一定時間、被ダメージ（クリティカル以外）アップの効果を付加する。

オーバースペック＋強力な特殊技で一時代を築いた服部半蔵だが、SSがマイルドになり、Re:2では適正のスペックになった。とはいえ、同コスト複数攻撃使い魔の中ではまだまだ優秀な部類に入る。デッキコンセプトや環境を見極めてデッキに投入したい。

稀少度	R	No.	人獣：043	FS	リペア／Wシールド	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	440	コスト	25	速度	[illegible]
名称	ウィッチ	SS	Wレジスト			属性	[illegible]	DEF	55	絵師	キム・ヒョンテ				

【シールドマジック】味方アルカナストーンシールドの封印ゲージを一定量減少させる。さらに、味方アルカナストーンシールドの封印を一定時間禁止する。効果時間内は特殊技による封印も無効化する。

SSの複スマがWレジストになったので、満遍なく効果を期待できる。とはいえ、基本的には毎ターン出撃させたい使い魔なので、運用には注意したい。スペックはそれほど大きく変化はしていないので、立ち回りは今まで通り、[illegible]

稀少度	R	No.	人獣：044	FS	パワー／ゲート	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	440	コスト	[illegible]	速度	4
名称	[illegible]ヒューネイ	SS	リジェネ			属性	[illegible]	DEF	45	絵師	相場良祐				

【トリニティブラスター】範囲内の敵全ての攻撃力と防御力を一定時間下げる。さらに、アルカナダウンの呪いをつける。効果中に死滅すると敵アルカナストーンゲージが一定量減る。[時・早]

ヒューネイはSSがリジェネに弱体化。とはいえ、DEF上昇により、フィールド滞在率が上がっているので、さほど問題は無い。特殊技の「トリニティブラスター」の威力も相変わらず強力。効果中に敵を死滅させると1体につきアルカナダウンと同程度のダメージを与えられるので、状況に応じて撃つタイミングを変えていきたい。

稀少度	UC	No.	人獣：045	FS	ゲート	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	30	速度	[illegible]
名称	イビルローズ	SS	-			属性	炎	DEF	50	絵師	タカヤマトシアキ				

【キャプチャーケージ】範囲内の敵全てを一定時間、プレイスクリーンの中央へ強制移動させる。[時・早]

あまり日の目を浴びることの無かったイビルローズが強化されて帰ってきた。人獣に貴重なゲートを持っており、ゲート周りでの駆け引きが可能に。また、最高峰のHPを誇るので、壁役としてもある程度頼っていける。新使い魔との組み合わせなど、有効な戦術を模索しよう。

稀少度	UC	No.	人獣：046	FS		攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	[illegible]	コスト	[illegible]	速度	4
名称	シーサー	SS	単スマ／複スマ			属性	[illegible]	DEF	40	絵師	村山竜大				

【てぃーだぬ恵み】範囲内の味方全てが炎属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

コストだけでなく、属性も変更されたシーサー。撃過多になりがちだった以前に比べ、コストを圧迫するようになった半面、属性バランスのいいデッキを組みやすくなっている。15コストになったことで、地味に「てぃーだぬ恵み」[illegible]

稀少度	[illegible]	No.	人獣：047	FS	リペア／Wシールド／サーチ	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	430	コスト	[illegible]	速度	[illegible]
名称	弁慶	SS	-			属性	[illegible]	DEF	30	絵師	山宇				

【仁王立ち】フィールド内にいる敵・味方の合計数が少ないほど、自身の防御力が一定時間上がる。

人獣史上4番目となるWシールド持ちに昇格した弁慶。ATKもさらにアップしているので、集中攻撃を受けないようにほかの使い魔でサポートすれば、種族を問わず、敵に大ダメージを与えていけるぞ。「仁王立ち」は相変わらず[illegible]

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP [illegible] コスト 15 速度 [illegible]
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 光 DEF 25 絵師 姉崎ダイナミック

【[illegible]】自身の防御力とスマッシュダメージを一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールド[illegible]が上がる。

[illegible]少ないWシールド持ちのファーブニル。より攻撃特化型のスペックになり、「ウィルムの逆鱗」使用時の魔滅[illegible]か上がった。ただし、2速使い魔のHP減少の影響は大きく、集中的に狙われた場合の危険性が上がっているの[illegible]リサポートする必要アリ。

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 370 コスト 10 速度 [illegible]
名称 [illegible] SS W単スマ 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 [illegible]

【[illegible]】範囲内の敵使い魔2体の防御力を一定時間下げる。さらに、特殊技ゲージを一定量減少させる。

[illegible]「[illegible]謀略」はすべての面で強化されているので、敵2体を弱体化しつつ、各個[illegible]

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP [illegible] コスト 10 速度 [illegible]
名称 [illegible]ウス SS ゲージ 属性 光 DEF 25 絵師 Pipiko

【[illegible]の翼】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方ゲートが封印中は効果が上がる。

[illegible]ススペックから攻撃[illegible]のスペックに変更。「輝きの翼」で強化すれば10コストながらATKが100近く[illegible]昇するので、開幕[illegible]なアタッカーとして活躍してくれる。また、地味ながら味方ゲートを封印された[illegible]

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 470 コスト 10 速度 [illegible]
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 白亜右月

【プロテス】範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、敵の通常攻撃を受けると効果が上がる。[時・早]

[illegible]キの中核を担う使い魔として暴れ回ったヤ・シュトラ。その影響から弱体化の懸念があったものの、パワ[illegible]れた以外、弱体化された点は無く、「プロテス」の性能も従来通り。スペックもほぼ変わらずなので、今[illegible]

[illegible] No. 人獣：056 FS パワー／リペア／Wシールド 攻撃 単 ATK 80 HP 440 コスト 25 速度 2
名称 バーサーカー SS ゲージ 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 梁慶一

【[illegible]】範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、スマッシュダメージを上げる。敵アルカ[illegible]を封印中は効果が上がる。[時・早]

[illegible]バーサーカーは、ATK80・DEF50と、25コスト屈指のスペックを兼ね備えての登場。ただし、デッ[illegible]ーツが充実することからか、「クロスソード」は効果時間・威力共に若干だが抑えられている。とはいえ、破[illegible]分健在なので、クロスソード＋αで敵を圧倒しよう。

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 400 コスト 15 速度 [illegible]
名称 [illegible]ャーマンロード SS [illegible] 属性 [illegible] DEF 30 絵師 Pipiko

【[illegible]】範囲内の敵2体の攻撃力を一定時間下げる。さらに、通常攻撃範囲を縮小する。敵アルカナストー[illegible]が上がる。

[illegible]防御タイプから一転、攻撃特化型に変更され、[illegible]いけるようになった。これにより、「精霊の怒り」で敵の主力からの被ダメー[illegible]

[illegible] No. 人獣：060 FS Wアルカナ／ゲート 攻撃 単 ATK 45 HP 450 コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 マスタードワーフ SS 単スマ／W散スマ 属性 [illegible] DEF 70 絵師 姉崎ダイナミック

【[illegible]風怒号】範囲内の敵2体から攻撃力を一定量吸収し、防御力に変換する。

[illegible]となるWアルカナ持ちのマスタードワーフは、今回もWアルカナを持つ使い魔として登場。SSがW[illegible]になっているので、組み込まれやすいデッキ構成を考慮すると、強化といえる。少々攻撃寄り[illegible]無いので、制圧戦を挑もう。

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 370 コスト 10 速度 [illegible]
名称 [illegible]ス一 SS - 属性 闇 DEF 25 絵師 増田幹生

【ダウンブレス】範囲内の敵2体の攻撃力と防御力を一定時間下げる。さらに、味方サーチアイが封印中は効果が上がる。

[illegible]HPも最低レベルなので、まさにやるかやられるかの勝負になりそうだ。死滅まで[illegible]敵との接触時、標的を決めたら、最初の攻撃判定発生直後に「ダウンブレス」を[illegible]ないよう効率よくダメージを与えていこう。

神族

フィールドスキル				サポートスキル			
[illegible]	7	Wゲート	6	[illegible]	2	W複スマ	0
[illegible]	6	[illegible]	2	[illegible]	2	[illegible]	0
[illegible]	5	[illegible]	4	[illegible]	4	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	2	[illegible]	0
[illegible]	7	[illegible]	3	[illegible]	1	Wゲージ	0
Tゲート	2						
[illegible]	0						
[illegible]	0						
カード	1						

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP [illegible] コスト [illegible] 速度 1
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 [illegible]

【[illegible]】[illegible]一定時間下げる。自身が[illegible]

[illegible]無くなった代わりにゲートがWゲートに昇格。ゲート持ちが自身のみでも積極的にゲートを閉じに[illegible]なっているぞ。スペック面では、DEFが増加し、前線でより耐えられるようになった。「サイコバイ[illegible]

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 430 コスト 1[illegible] 速度 1
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 [illegible] DEF 50 絵師 皆葉英夫

【[illegible]】[illegible]属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに[illegible]

[illegible]「[illegible]の雷」のレベルを上げやすくなったのがポイントだ[illegible]に対して強力なメタとして機能するので、大事に[illegible]

R No. 神族：006 FS シールド 攻撃 散 ATK 80 HP 450 コスト 30 速度 3
名称 サルカン・ヴォル SS 散スマ 属性 炎 DEF 70 絵師 Daarken

【[illegible]ドラゴンの影】自身の攻撃間隔を一定時間、短くする。[時・早]

[illegible]だったサルカン・ヴォルは、待望のシールドを携えての再登場。DEFも強化されており、攻守の両面[illegible]。おまけに敵スマも追加されており、いよいよもって神族の拡散攻撃主体のデッキで主軸となるカー[illegible]

[illegible] No. 神族：009 FS Wゲート／サーチ 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 430 コスト 20 速度 1
名称 [illegible]トロン SS [illegible] 属性 光 DEF 60 絵師 塚本陽子

【[illegible]】[illegible]をあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するた[illegible]

[illegible]「[illegible]」を持つにも関わらず、低DEFのため、死滅の危険性が高く、いまい[illegible]価されなかったメタトロン。今バージョンではバランススペックに変更され、特殊技レベルも上げやすく、[illegible]共に安定した活躍が期待できるようになったぞ。

[illegible] No. 神族：010 FS Wゲート 攻撃 散 ATK 65 HP [illegible] コスト 25 速度 [illegible]
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 [illegible] DEF 55 絵師 タカヤマトシアキ

【[illegible]】[illegible]さらに、自身が死[illegible]ボタンを押すことにより発動[illegible]

[illegible]ATKとDEFが入れ替[illegible]「タイダルウェイブ」[illegible]

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP [illegible] コスト 2[illegible] 速度 [illegible]
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 Greg Staples

【[illegible]天使の慈悲】範囲内の味方全てのHPを回復する。[範囲内の種族が神族の場合、大[illegible]遅]

[illegible]

[illegible] No. 人獣：04[illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP [illegible] コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 バーバリアン SS Wレジスト 属性 闇 DEF 30 絵師 仙田聡

【戦士の恫喝】敵プレイヤーキャラクタの必殺技を一定時間、使用禁止にする。さらに、攻撃力を下げる。味方サ[illegible]チアイが封印中は効果が上がる。

単数攻撃が拡散攻撃に変更と、大胆な変更を受け[illegible]ATKも一気に20増加しており、4速拡散攻撃の使い魔と相性のいいスペックになっている。「戦士の恫喝」により、敵プレイヤーのダメージソースを大きくられるので、その間に勝負を決めてしまいたい。

[illegible] No. 人獣：051 FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 470 コスト 1[illegible] 速度 4
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 [illegible]

【金色の角】範囲内の敵全てに[illegible]

[illegible]もともと組み込みやすい10コストだった点から、デッキは圧迫しないので、ツラトルク＋主人公富武器など、より現実的なラインでデッキビルドができそうだ。

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP [illegible] コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 孫善輝 SS ノジェネ／W単スマ 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 [illegible]

【[illegible]】範囲内の敵2体の防御力を一定時間下げる。さらに、スマッシュ[illegible]

[illegible]あることが使われない理由と囁かれてい[illegible]。それならばと、単数攻撃に生まれ変わって[illegible]にゲートが追加され、SSのW散スマがW単スマに変更と、単数攻撃デッキとの相性の良さも際立っている。また、「京八流封殺斬[illegible]

[illegible] No. [illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 430 コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 [illegible]

【チョコボキック】範囲内の敵2体に光属性の大ダメージをあたえる。さらに、対象の攻撃属性が炎の場合、防御力を一定時間下げる。

Wゲートがゲートになってしまったのは痛い点だが、SSはそのままに、さまざまなタイプのデッキで活躍が見込めるのは相変わらず。「チョコボキック」はその範囲上敵との距離を縮めなければならないのが玉にキズだったが、Re：2では範囲かより前方に展開されるようになり、使いやすくなった。優秀な不死メタの1枚だ。

R No. 人獣：057 FS 攻撃 [illegible] ATK 80 HP 450 コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 ヘカトンケイル SS レジスト／W複スマ 属性 闇 DEF 45 絵師 皆葉英夫

【次元断】範囲内の敵全てに闇属性のダメー[illegible]をあたえる。さらに、敵の死滅数に応じて威力が上がる。ただし、自身の死滅または特殊技を使用すると敵の死滅数はリセットされる。[時・早]

W複スマに加えてレジストが追加。そして、その風ぼうに似つかわしい超攻撃型スペックへと生まれ変わり、ATKが80を超えた。30コストだけあって、DEFが低めながらもそこそこ耐久力はあるので、臆せず切り込み、通常攻撃と「次元断」とで、敵に大ダメージを与えていこう。

[illegible] No. 人獣：05[illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 3[illegible]0 コスト 10 速度 1
名称 ネフィリム SS ゲージ 属性 [illegible] DEF 30 絵師 山宗

【ブレイブリンク】範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、コスト10の使い魔の場合は効果が上がる。(範囲内の種族が人獣の場合、大幅に上がる)

異色の10コスト号令を持つネフィリムは防御を捨て、攻撃にすべてをかけた性能になっている。油断をするとたちまち落とされてしまうので、敵との接触直前に「ブレイブリンク」でATKを底上げし、プレイヤーなどで壁を作りつつ後方から敵のHPを確実に削っていこう。

C No. 人獣：061 FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP [illegible] コスト 15 速度 [illegible]
名称 ロック鳥 SS ゲージ 属性 [illegible] DEF 30 絵師 姉崎ダイナミック

【プロテクトフェザー】範囲内の味方1体と自身の防御力を一定時間上げる。さらに、味方アルカナストーンシールドが封印中は効果が上がる。

大きなアドバンテージだった[illegible]攻撃寄りのパラメータに変更され、デ[illegible]リケートな使い[illegible]の大UP時の効果が上昇している[illegible]

C No. 人獣：[illegible] FS ゲート／サーチ 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP [illegible] コスト 10 速度 [illegible]
名称 マグス SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 [illegible]

【[illegible]アップ】範囲内の味方全て[illegible]

[illegible]るデッキ（複数攻撃を主体としたデッキ）[illegible]めたマグスは、そのオーバースペックを見直され、SSが取り除かれてしまった。デッキの系統としても相性が良かっただけに残念ではあるが、それでも主な用途はWスキル化と移動速度UP効果なので、まだまだ現役で頑っていけるぞ。

[illegible] No. 神族：001 FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 490 コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 オーディン SS レジスト 属性 [illegible] DEF 75 絵師 相場良祐

【[illegible]】[illegible]

[illegible]ATKとDEF[illegible]レベルを上げやすくなっているので、MAXレベルまで育てて、敵を一刀両断にしてやろう

[illegible] No. 神族：003 FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 400 コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 トール SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 [illegible]

【[illegible]】自身の攻撃力を一定時間上げる。[illegible]

神族の使い魔の中で、最もシールドを望まれた使い魔といっても過言ではないであろう。そんなトールが待望のシールドを引っさげての参戦。さらに、DEFが大幅に強化され、文句ナシのスペックに仕上がっている。「トール[illegible]

R No. 神族：005 FS [illegible] Wサーチ 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 440 コスト 25 速度 [illegible]
名称 アスラ SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 皆葉英夫

【夢幻監獄】範囲内に敵が1体でもいる場合は、一定時間敵の退却時間を延長する。[時・早]

ゲートが追加されたことで、「夢幻監獄」[illegible]ゲートを閉めることが可能となった。また、攻撃属性が撃から光になっている点にも注目。戦闘に特化した魔種相手に非戦闘特殊技を持つ自身で対抗しなければならなかったのがネックだったが、それが完[illegible]

R No. 神族：007 FS Wゲート 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 430 コスト 20 速度 4
名称 風神 SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 春乃壱

【風刃烈破】マップに撃属性ダメージと一定時間、移動速度低下のトラップを仕掛ける。さらに、自身が死滅するまで[illegible]使用するたび、威力[illegible]特殊技ボタンを押すことにより発動

よりアタッカーとしての性能が向上した風神。魔種使い魔のHPが全体的に減少傾向にあるので、通常攻撃でじわしわダメージを与えつつ、「風刃烈破」を命中させることで、一網打尽にできるケースも増えるだろう。敵の進路を予測、または誘導し、「風刃烈破」を確実に命中させていきたい。

R No. 神族：009 FS Wサーチ 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 430 コスト 10 速度 [illegible]
名称 雷神 SS - 属性 [illegible] DEF 50 絵師 春乃壱

【雷刃一閃】マップに雷属性ダメージと一定時間、移動[illegible]を仕掛ける。[illegible]自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。(トラップのセット[illegible]再度特殊技ボタンを押すことにより発動

風神と対の使い魔である雷神は、風神より[illegible]うれしいポイントだろう。「雷刃一[illegible]

[illegible] No. 神族：011 FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 4[illegible] コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 ミネルバ SS - 属性 炎 DEF 60 絵師 春乃壱

【不知火の舞い】範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵ゲートを封印中は威力が上がる。

DEF[illegible]

[illegible] No. 神族：01[illegible] FS [illegible] 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 41[illegible] コスト [illegible] 速度 [illegible]
名称 [illegible] SS [illegible] 属性 [illegible] DEF [illegible] 絵師 [illegible]

【[illegible]】[illegible]自身が死[illegible]

[illegible]

稀少度	UC	No.	神族：014	FS	リペア／Wシールド	攻撃	拡	ATK	65	HP	400	コスト	15	速度	2
名称	仁王・阿	SS		属性	炎	DEF	30	絵師	高村英彰						

【悟りの炎】範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、攻撃力を一定時間下げる。

ただでさえ高かったATKがさらに上昇し、15コストでATK65を誇る攻撃特化型の使い魔になった。鈍足ながら、攻撃方法が拡散攻撃なので、味方の後方から敵のHPをガリガリ削っていけるぞ。「悟りの炎」は出会い頭に撃つのが吉。敵のATKを下げた状態で戦闘しよう。

稀少度	UC	No.	神族：015	FS	-	攻撃	単	ATK	0	HP	430	コスト	20	速度	4
名称	スレイプニール	SS	単スマ	属性	炎	DEF	65	絵師	塚本陽子						

【スマッシュライド】範囲内の味方全てのスマッシュダメージを上げる。

固定ダメージを奪える「スマッシュライド」を最大限に活かせるよう、自身のスペックが防御偏重型になり、DEFが飛躍的に上昇。「スマッシュライド」の効果時間が延びている。効果中に敵に与えるダメージ量の期待値が上がっているので、レバー操作を放棄して、スマッシュに集中できるよう、敵が向かってくるようなシチュエーションを作ろう。

稀少度	UC	No.	神族：016	FS	リペア／Wシールド	攻撃	複	ATK	[illegible]	HP	440	コスト	15	速度	2
名称	仁王・吽	SS		属性	撃	DEF	30	絵師	高村英彰						

【調伏の儀】範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。

仁王・吽は、ATKが抑えられ、少々攻撃寄りのバランスタイプに。自身が複数攻撃であることから、前線に出ることが多いため、仁王・阿に比べて一定の耐久力が備えられたことは、上方修正といえる。「調伏の儀」で与えられるダメージ量はそれほど高くないので、戦闘開始時に使って、DEFダウンを有効に活かしたい。

稀少度	UC	No.	神族：017	FS	-	攻撃	複	ATK	65	HP	350	コスト	10	速度	4
名称	ルナ	SS	単スマ	属性	炎	DEF	15	絵師	春乃壱						

【ムーンライト】範囲内の味方1体の攻撃力と移動速度を一定時間上げる。ただし、自身は死滅する。

自身の死滅を代償に、味方を超強化する「ムーンライト」を持つルナは、全10コスト複数攻撃使い魔中、最大のATK65を引っさげての再登場。「ムーンライト」使用前に、攻撃回数3回程度を目安に敵へダメージを与えられるだけ与えてやろう。

稀少度	C	No.	神族：018	FS	Wゲート	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	410	コスト	10	速度	4
名称	朱雀	SS		属性	炎	DEF	25	絵師	増田幹生						

【南方聖印】範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。

15コストから10コストにコストダウンし、デッキに組み込みやすくなった朱雀。スペックは攻撃偏重型となっており、特に人獣に対してはきっちりダメージを与えていける。「南方聖印」で敵・味方あらゆる特殊技の効果を消せるので、環境に合わせてデッキパーツに組み込むといいだろう。

稀少度	C	No.	神族：019	FS		攻撃	単	ATK	35	HP	430	コスト	10	速度	4
名称	エルフ	SS	単スマ／複スマ	属性	雷	DEF	30	絵師	yocky						

【守護の盟約】範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が神族の場合、大幅に上がる）

SSに複スマが追加され、若干ATKが上がったエルフ。「守護の盟約」のDEFアップ値が35に上昇しているのが最大のポイント。特殊技ゲージのたまる早さは10コストのままなので、開幕から終盤まであらゆるシーンで戦闘のサポートをしてくれるぞ。

稀少度	C	No.	神族：020	FS	Wゲート	攻撃	[illegible]	ATK	0	HP	390	コスト	10	速度	4
名称	クリシュナ	SS	-	属性	光	DEF	45	絵師	一徳						

【夢境への導き】敵のサーチアイの封印ゲージを、一定量増加させる。［時・遅］

サーチアイの封印ゲージを一定量増加させる「夢境への導き」は、使用後に自身が撤退してしまうと、2回目の封印が間に合わないケースが多い。よって、死滅のリスクを軽減できるDEF上昇はうれしいところだが、HPは決して高くないので、前線で無茶をさせないようにしたい。

稀少度	C	No.	神族：021	FS	-	攻撃	複	ATK	40	HP	420	コスト	15	速度	4
名称	イシス	SS	-	属性	光	DEF	40	絵師	一徳						

【慈愛の抱擁】範囲内の敵全ての防御力を一定時間、大幅に下げる。

「慈愛の抱擁」の効果がアップ。同系統のATKダウン技と同等の威力になり、使いやすくなった。また、自身が4速になったことで、デッキ構成の幅が広がるだけでなく、戦闘中の位置取りも高機動でできるようになったため、特殊技の範囲に敵を捉えやすくなっているのもポイントだ。

稀少度	C	No.	神族：022	FS	-	攻撃	複	ATK	30	HP	380	コスト	15	速度	4
名称	プリンシパリティ	SS	-	属性	雷	DEF	60	絵師	春乃壱						

【束縛の翼】範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。［時・遅］

DEFが大幅に増加し、妨害要員に徹する形になったプリンシパリティ。クジンシーに続き、「束縛の翼」の移動速度ダウン値が増加しているので、敵をほぼピタ止まりの状態にできるぞ。アルカナや施設周りでのギリギリの攻防においてもワンチャンスを作れるので、局地戦でうまく使っていこう。

稀少度	C	No.	神族：023	FS	Wアルカナ／Wゲート	攻撃	単	ATK	40	HP	390	コスト	10	速度	1
名称	グリンブルスティ	SS	複スマ	属性	撃	DEF	35	絵師	タカヤマトシアキ						

【闇払いの息】範囲内の味方1体が闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

ATKが上がり、戦闘面でも戦力になるようになった。「闇払いの息」で闇属性無敵にした味方の後ろに隠れながらチクチクと殴りたい。とはいえ、移動速度が遅く、隠し続けるのは困難なため、囲まれた際には割り切ってできる限り殴ってダメージを与えよう。どこまでいっても制圧要員であることを忘れずに。

稀少度	C	No.	神族：024	FS	ゲート	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	420	コスト	15	速度	4
名称	ドゥルカー	SS	リジェネ	属性	撃	DEF	45	絵師	仙田聡						

【無限乱舞】範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵ゲートを封印中は威力が上がる。

ゲートが追加され、施設を絡めた戦略でも味方パーティの手助けができるように。また、ゲート封印中は効果が上がる「無限乱舞」との相性もいいので、先の展開が五分or有利に働くようであれば、積極的にゲートを閉じに行こう。

稀少度	C	No.	神族：025	FS	サーチ	攻撃	単	ATK	35	HP	410	コスト	10	速度	4
名称	ヘパイストス	SS	リジェネ	属性	雷	DEF	35	絵師	山宗						

【雷針の眼差し】範囲内の敵全てに一定時間、雷弱点を付加する。［時・遅］

ATKが上がった以外、目立った変化は無く、今までと同じ運用ができるヘパイストス。4速の機動力で「雷針の眼差し」の範囲内に敵をうまく捉え、畳み掛ける戦法は健在。ヘパイストス＋主人公が最も現実的な組み合わせか。降魔の存在もあり、全種族メタとして重宝される可能性アリ。

稀少度	C	No.	神族：026	FS	-	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	410	コスト	10	速度	4
名称	スリュム	SS		属性	撃	DEF	20	絵師	[illegible]						

【ハッピースマイル】範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。

地味に貴重だったゲートが削除された。自身一人の状態で封印されたゲートから帰還する場合には注意しよう。より攻撃的になり、魔種に対しては10コストながら驚異のパンチ力を誇る。「ハッピースマイル」でATKをダウンさせ、被ダメージを減らしつつ、ダメージを与えていこう。

稀少度	C	No.	神族：027	FS	Wサーチ	攻撃	単	ATK	30	HP	390	コスト	10	速度	3
名称	エイル	SS		属性	[illegible]	DEF	45	絵師	Tomatika						

【神速の霊薬】範囲内の味方全ての移動速度を一定時間上げる。［時・遅］

ここぞというタイミングで制圧戦を有利に運べるエイルは、10コストゆえに神族デッキのみならず、混種デッキでも活躍を見せる。特殊技に変更は無いので、運用方法は今まで通りでOKだ。戦闘は得意としないため、真っ先に狙われると死滅を免れないが、DEF強化により、捕まった時でも帰還できる可能性が上がっているぞ。

稀少度	SR	No.	神族：028	FS	リペア	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	HP	450	コスト	30	速度	4
名称	アテナ	SS	-	属性	撃	DEF	65	絵師	みつみ美里						

【守護女神の智略】範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。さらに、通常攻撃範囲を縮小する。範囲内の敵の数が少ないほど効果が上がる。［時・早］

今作でも4速ながらリペアを持つ優秀な使い魔。DEFが上昇しており、近づかれても対応できるようになったのは大きい。破格のATKはそのままなので、依然として魔種に対してはもちろん、他種族に対してもエースアタッカーとして活躍してくれる。降魔の存在により、相対的に「守護女神の智略」の価値が上がっている点にも注目したい。

稀少度	R	No.	神族：029	FS	Wゲート	攻撃	拡	ATK	55	HP	430	コスト	20	速度	4
名称	ヴィシュヌ	SS		属性	光	DEF	55	絵師	塚本陽子						

【チャクラ覚醒】範囲内の拡散攻撃を持つ味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、スマッシュ攻撃に移動速度低下の追加効果を付加する。（範囲内の種族が神族の場合、効果が上がる）

20コストながら神4デッキの主軸を担い、一世を風靡したヴィシュヌは、スペックが攻撃特化型からバランス型になって再登場。一番の肝である「チャクラ覚醒」は、効果が据え置きとなったので、今バージョンでも新たな拡散攻撃主体のヴィシュヌデッキを組んでいこう。

稀少度	R	No.	神族：030	FS	Wサーチ	攻撃	[illegible]	ATK	70	HP	420	コスト	15	速度	4
名称	オシリス	SS		属性	雷	DEF	65	絵師	タカヤマトシアキ						

【タイムコントロール】範囲内の味方1体の攻撃間隔を一定時間、短くする。さらに、通常攻撃範囲を拡大する。

DEFが65まで上昇。並の攻撃では揺らぐことは無くなったので、状況によっては壁役を任せることもできるぞ。「タイムコントロール」は複数攻撃持ちの使い魔と相性がいいので、ATKの高い複数攻撃使い魔と組み合わせるのが吉だ。

稀少度	UC	No.	神族：031	FS	ゲート	攻撃	複	ATK	55	HP	470	コスト	30	速度	4
名称	鳳凰	SS		属性	炎	DEF	65	絵師	山口龍						

【五色絢爛】マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

30コストにコストアップし、それに伴ってパラメータも強化された。ワグナスに引けを取らないスペックを誇り、レベル制御の「五色絢爛」と噛み合わせのいい防御偏重型とあって、文句ナシ。単数攻撃主体のデッキが多い人獣に対して、散らすことができるので、人獣メタとしての能力も非常に高い。

稀少度	UC	No.	神族：032	FS		攻撃	複	ATK	10	HP	450	コスト	20	速度	4
名称	アルゴス	SS	-	属性	撃	DEF	50	絵師	増田幹生						

【闘気昇華】範囲内の味方1体と自身の攻撃力を一定時間上げる。封印された敵施設の数が多いほど効果が上がる。

スキルが削除されたが、攻撃方法が複数攻撃に変化。自ら複数の敵にダメージを与えられるようになったことで、自身と味方1体を強化できる「闘気昇華」の価値が高まったといえるだろう。「闘気昇華」の効果時間が若干延長された点も地味ながらうれしいポイントだ。

稀少度	UC	No.	神族：033	FS		攻撃	拡	ATK	20	HP	390	コスト	10	速度	4
名称	ドミニオン	SS	-	属性	光	DEF	55	絵師	仙田聡						

【コールロード】ゲート内の出撃可能な味方プレイヤーキャラクタを呼び出す。ただし、プレイヤーキャラクタのHPは減少される。自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。［時・遅］

バランスタイプだったスペックが防御特化型に変更。耐久力が上がったので、死滅の危険性が減り、「コールロード」のレベルを上げやすくなった。かなり実用レベルになっているので、戦場に居残ることで展開が有利に傾く系のトールやワルキューレなどと組み合わせ、「コールロード」を軸とした戦略が有効なデッキを組んでみよう。

稀少度	C	No.	神族：034	FS	Wゲート	攻撃	[illegible]	ATK	30	HP	480	コスト	15	速度	4
名称	ガネーシャ	SS		属性	光	DEF	45	絵師	タカヤマトシアキ						

【レビテガ】範囲内の味方全ての移動速度を一定時間上げる。さらに、罠と地形の効果を受けなくなる。［時・遅］

ウラヌスデッキの中核として一躍時の人となったガネーシャ。弱体後は息を潜めていたが、今バージョンでは「レビテガ」の効果時間が延長され、全盛期とまではいかなくとも、通常の移動速度アップ技よりも遥かに長い時間効果を受けられる。新たな戦略を模索しよう。

稀少度	C	No.	神族：035	FS		攻撃	複	ATK	45	HP	400	コスト	15	速度	4
名称	バリオス	SS		属性	撃	DEF	40	絵師	村山竜大						

【アルカナスタンプ】アルカナストーンゲージを一定量減らす。［時・遅］

15コストになったことで、スペックが上がり、特殊技のたまりも以前よりも早くなった。さらに、「アルカナスタンプ」で与えるアルカナへのダメージ量も増加し、全盛期のバリオスと同等の性能になった。コストアップがどこまで響くかが気になるが、10～15コストに良き撃属性のパートナーが見つかれば、有力候補に躍り出る可能性はあるだろう。

稀少度	C	No.	神族：036	FS	-	攻撃	[illegible]	ATK	10	HP	410	コスト	20	速度	3
名称	ケルノ	SS		属性	雷	DEF	50	絵師	甲壱						

【貴石の救い手】封印された味方のアルカナストーンシールドを修復する。［時・遅］

パラメータが強化され、通常戦闘でも複数の敵にまとまったダメージを与えられるようになった。真骨頂は「貴石の救い手」によるシールド防衛を担いながら、戦闘面でも活躍できるようになった点だ。とはいえ、死滅には十分注意し、常にシールド解除の手札を持っておくようにしたい。

稀少度	C	No.	神族：037	FS	ゲート	攻撃	拡	ATK	55	HP	420	コスト	15	速度	4
名称	バステト	SS	-	属性	撃	DEF	35	絵師	春乃壱						

【グルーミング】範囲内の味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。さらに、防御力を一定時間上げる。

より攻撃寄りのスペックになったバステト。守備的な特殊技を持ちながら、ダメージを与えていけるようになっているぞ。弱体系の技にめっぽう強い「グルーミング」だが、上昇するDEFがさらに増加しているので、ただのDEF増強技として使っても十分な効果を得られるようになった。

稀少度	UR	No.	神族：038	FS	Iゲート／Wサーチ	攻撃	[illegible]	ATK	45	HP	470	コスト	20	速度	4
名称	ウラヌス	SS	-	属性	炎	DEF	55	絵師	輪くすさか						

【モノリス召喚】味方の位置に一定時間、障害物を出現させる。［時・遅］

スペック的にはほぼ変わりナシ。「モノリス召喚」で召喚できるモノリスのスペックや、効果時間も据え置きなので、前作と変わらぬ運用方法で問題無い。R愛染明王などと組み合わせるなど、妨害系特殊技を持つ新たな使い魔との組み合わせを模索しよう。

稀少度	SR	No.	神族：039	FS	ゲート／Wサーチ	攻撃	単	ATK	60	HP	530	コスト	30	速度	4
名称	ケノカ	SS	単スマ	属性	炎	DEF	70	絵師	天野喜孝						

【ハイパードライブ】範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。範囲内の敵の数が少ないほど威力が上がる。さらに、防御力を一定時間下げる。［時・早］

Wゲートがゲートになったが、神族では貴重な単スマを獲得し、ゲート待機中も支援できるようになった。スペック面では、若干ながらパラメータが抑えられた代わりに、530という圧巻のHPを誇る。集中攻撃を受けてもまず落ちないレベルなので、優秀なアタッカー兼ディフェンダーとして無類の活躍を見せてくれるぞ。

稀少度	SR	No.	神族：040	FS	Wゲート／サーチ	攻撃	[illegible]	ATK	50	HP	450	コスト	20	速度	4
名称	ボボイ	SS	単スマ	属性	雷	DEF	[illegible]	絵師	HACCAN						

【マナの聖域】範囲内の味方全ての攻撃力と防御力を一定時間上げる。さらに、透明になる。ただし、敵の通常攻撃範囲に入ると攻撃を受ける。ダメージを受けても透明は解けない。

ガードが削除されたのが一番のポイント。DEFは低くはないので、ある程度は耐えられるが、前作の感覚で前衛を任せてしまうと危険なので運用には注意。その代わり、「マナの聖域」のATK & DEF上昇値が大きくなったので、トータルで見れば強化されたと考えてもいいだろう。若干ながら効果時間も延びているので、「マナの聖域」中にどれだけの戦果を挙げられるかがカギだ。

稀少度	R	No.	神族：041	FS	パワー／Wゲート	攻撃	単	ATK	45	HP	450	コスト	20	速度	4
名称	レナス	SS	リジェネ	属性	撃	DEF	60	絵師	吉成鋼						

【ニーベルン・ヴァレスティ】範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。さらに、特殊技の効果を消す。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

4速シールド持ちとあって、必須レベルで神族デッキに組み込まれていたレナスだが、今作ではついにシールドが削除。とはいえ、パワー&Wゲートを所持し、貴重なリジェネも持っているので、依然として優秀な使い魔であることは間違いない。「ニーベルン・ヴァレスティ」は、再び特殊技の効果を消してからダメージを与えるように変更され、ダメージも若干ながら上がったため、特殊技の面でも大いに頼っていける。まだまだ筆頭候補だ。

稀少度	R	No.	神族：042	FS	Wゲート	攻撃	[illegible]	ATK	70	HP	510	コスト	30	速度	4
名称	フレイ	SS		属性	雷	DEF	65	絵師	吉成鋼						

【エーテルストライク】マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

超攻撃的なスペックだったフレイは、今作ではバランス型に変更。30コストなだけあって、攻防共に高水準なので、安定した活躍が期待できるぞ。海種に対するメタ力も優秀で、「エーテルストライク」は範囲が広く、ある程度進路を読んで設置すれば命中させるのが容易なため、絶大の信頼度を誇る

稀少度	R	No.	神族：043	FS	Wゲート／サーチ	攻撃	単	ATK	30	HP	410	コスト	10	速度	4
名称	アフロディーテ	SS	-	属性	炎	DEF	40	絵師	KEI						

【ローゼンシュベルト】範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵サーチアイを封印中は威力が上がる。

神族10コスト中最有力候補と名高いアフロディーテは、Re:2でも相変わらず優秀なスペックを携えての登場となる。「ローゼンシュベルト」の効果もそのままに、人獣に対するピンポイントメタとして機能してくれるぞ。サーチ封印で「ローゼンシュベルト」の効果が飛躍的に上昇するので、ぜひともサーチを絡めた戦略を立てていきたい。

UC No. 神族：044 FS ゲート 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 460 コスト 25 速度 4
名称 ハリハラ SS - 属性 雷 DEF 55 絵師 小城崇志

【予定調和】一定時間後、敵のアルカナストーンシールドを封印する。ただし、封印範囲に敵が触れると阻止される。

防御寄りのパラメータになり、戦闘面で前作以上の活躍が期待できるハリハラ。今作でも「予定調和」でシールドを絡めた戦略を得意としているぞ。施設付近のラインに移動速度ダウン地帯を発生させる新使い魔の【啓示】ブリジットと組ませるなど、新たな戦略が確立できそうだ。

UC No. 神族：045 FS リペア／Wシールド 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 420 コスト 15 速度 2
名称 迦陵頻伽 SS 属性 光 DEF 40 絵師 塚本陽子

【光の唱歌】マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに光属性のダメージをあたえる。さらに、特殊技ゲージを一定量減少する。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

超攻撃寄りのスペックを持っていた迦陵頻伽だが、DEFが大幅に上昇し、敵に捕まってもそこそこ耐えられるようになった。耐久力が上がったことで、「光の唱歌」設置前後で死滅のリスクが減っているため、より戦略的に立ち回れるようになっているぞ。

UC No. 神族：046 FS 攻撃 [illegible] ATK 30 HP 430 コスト 10 速度 4
名称 プロメテウス SS 単スマ／散スマ 属性 炎 DEF 25 絵師 春乃壱

【チェイントラップ】マップに仕掛けられた発動可能な全ての味方のトラップを強制発動させる。さらに、発動するトラップの範囲を拡大し、無属性ダメージを追加する。［時・遅］

かけに等しい状況になりがちだが、当たれば一撃必殺を狙える「チェイントラップ」を持つプロメテウス。能力的に大きな変化は無いので、前作同様、罠主体のデッキで活躍してくれるぞ。新たな罠持ちの使い魔を組み合わせたデッキ編成に挑戦してみてほしい。

UC No. 神族：047 FS シールド 攻撃 [illegible] ATK 65 HP 460 コスト 25 速度 3
名称 ワルキューレ SS - 属性 炎 DEF 60 絵師 久方綜司

【リフレッシュ】範囲内の味方1体のＨＰを回復する。さらに、防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が神族の場合、効果が上がる）［時・遅］

サーチが削除されてしまったものの、貴重な3速シールドは据え置き。攻撃属性が炎に変わり、玄武や新使い魔のベンヌと組ませることができるのはうれしいポイント。スペックもバランス型に変わり、攻撃面と防御面ですきの無い使い魔になった。先に挙げた使い魔やトールなどと組ませて、「リフレッシュ」を最大限に活かして立ち回ろう。

C No. 神族：048 FS - 攻撃 [illegible] ATK 41 HP 400 コスト 15 速度 4
名称 サンダルフォン SS - 属性 炎 DEF 40 絵師 一徳

【指向転換】範囲内に敵が1体でもいる場合は、一定時間敵のレバー操作を変化させる。方向は時間で変動する。［時・遅］

スペックが強化されたが、HPが低めなのでHP管理には注意が必要。妨害系の「指向転換」で相手の行動を制限し、戦闘・移動におけるアドバンテージを取っていく戦術は今作でも有効。ノエルやキャンサーといった、アーティラリー系の特殊技との相性もいいので、混種デッキに組み込んでみるのも面白い。

C No. 神族：049 FS 攻撃 [illegible] ATK 55 HP 410 コスト 10 速度 4
名称 ブリジット SS - 属性 光 DEF 30 絵師 増田幹生

【崇拝のサバト】範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。さらに、敵ゲートを封印中は効果が上がる。［時・遅］

DEFが上がり、耐久力は多少上がったが、どこまでいっても10コストなので油断は禁物。「崇拝のサバト」で敵の移動速度を下げる効果は主に時間稼ぎとして使うことが多い。また、サクリファイスとの組み合わせで敵を一網打尽にする戦略も非常に強力なので、選択肢の一つとして手札に持っておくといい。

C No. 神族：050 FS Wゲート 攻撃 [illegible] ATK 40 HP 440 コスト 15 速度 4
名称 パールヴァティ SS 属性 闇 DEF 45 絵師 Tomatika

【神妃の庇護】範囲内の味方全てが闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

ATKが上昇し、魔種に対するメタ度が上がったパールヴァティー。「神妃の庇護」使用後、闇属性無敵の状態中に効率よくダメージを与えていこう。また、「神妃の庇護」は被ダメージを減らし、戦闘の長期化が見込まれるため、URスサノオなど、スマッシュによってパラメータが上昇する系の特殊技を持つ使い魔との相性がいいので、いろいろと組み合わせを試してみよう。

C No. 神族：051 FS 攻撃 [illegible] ATK 75 HP 400 コスト 15 速度 4
名称 ヤヌス SS ゲート 属性 光 DEF 20 絵師 小城崇志

【神門開放】範囲内の敵全てに光属性のダメージをあたえる。自身の残りＨＰが少ないほど、威力が上がる。ただし、自身は死滅する。

LoV界の特攻隊長といえばこのヤヌス。「神門開放」を考慮したスペックがさらに潔いものになり、高コストでも耐えれない衝撃のATK75に到達。うまく運用すれば、「神門開放」による自爆前に多大な被害を与えることができるぞ。不死にとってはより厄介な存在になった。

C No. 神族：052 FS 攻撃 [illegible] ATK 50 HP 390 コスト 10 速度 4
名称 クー・フーリン SS 属性 雷 DEF 25 絵師 Pipiko

【破滅の禁忌】範囲内の敵プレイヤーキャラクタの攻撃力と防御力を一定時間下げる。

「破滅の禁忌」が大幅に強化され、敵主人公を大幅に弱体化できるようになった。効果時間も長いため、1戦闘中は10～15コスト程度の能力にしてしまえるので、その差を活かして局地戦を打破していこう。弱体化させた後は、無理せず自身は後方から敵を殴るのが吉。

UR No. 神族：053 FS Tゲート／Wサーチ 攻撃 [illegible] ATK 65 HP 440 コスト 25 速度 4
名称 ケツァルコアトル SS - 属性 炎 DEF 65 絵師 山宗

【プレデターフレア】レバー操作可能な炎の誘導弾を発射する。誘導弾の効果範囲内に敵がいた場合、全てに炎属性のダメージをあたえる。（発射後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）地形と接触した場合、威力が下がり自動爆発する。

ユニークな特殊技「プレデターフレア」を持つケツァルコアトル。DEFが上がり、拡散攻撃持ちながら前線にも出していけるのが強み。「プレデターフレア」をいかに命中させるかが生命線なので、同ラインから敵が出撃してくるような、制圧戦で有利な状況を作れるデッキ構成にして勝負を挑みたい。

SR No. 神族：054 FS パワー／Wゲート／サーチ 攻撃 [illegible] ATK 60 HP 410 コスト 20 速度 4
名称 ミカエル SS - 属性 光 DEF 55 絵師 一徳

【天の啓示】味方のアルカナストーンゲージが一定量減る代わりに範囲内の味方全ての攻撃力、防御力、移動速度を一定時間、大幅に上げる。ただし、効果終了後に自身は死滅する。［時・遅］

若干HPに不安はあるものの、その分スペックが高くなっているので、及第点。一番の注目点は「天の啓示」の強化に尽きるだろう。使用時に削れるアルカナストーン量が今までの4分の3程度にまで減少したので、いよいよリスクに見合う対価を得られる特殊技になった。アルカナ持ちと組ませたり、アディションを戦略に組み込むなどして、きっちりリスク以上のリターンを取れるように運用するべし。

R No. 神族：055 FS Wゲート 攻撃 [illegible] ATK 75 HP 450 コスト 30 速度 4
名称 ソロネ SS - 属性 光 DEF 75 絵師 仙田聡

【ロード・オブ・ウィル】範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。敵アルカナストーンシールドを封印中は移動速度を下げる。［時・早］

サーチが無くなってしまったのは残念だが、その代わり「ロード・オブ・ウィル」の通常DEFダウン値と、サーチ封印完了時の効果が増加。DEFも理想値の75に到達し、戦闘力が大幅に上がっているぞ。サーチとシールドを絡めた戦略を立てられるようなデッキ構成を目指そう。

R No. 神族：056 FS ガード 攻撃 [illegible] ATK 50 HP 390 コスト 10 速度 4
名称 建御雷 SS - 属性 雷 DEF 40 絵師 皆葉英夫

【天昇雷撃弾】マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がり、効果範囲が広がる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

ゲートが削除されたものの、ガードは据え置き。DEF上昇も手伝って、前作以上に高い耐久力を見せてくれるだろう。「天昇雷撃弾」は10コストのわりに速度で使えるため、設置ミスを恐れるなかれ。ミスだと感じ取ったなら即座に起爆して次の一手に繋げるといった、大胆な判断をしていこう。

UC No. 神族：057 FS 攻撃 [illegible] ATK 50 HP 420 コスト 15 速度 4
名称 カルキ SS リジェネ／単スマ 属性 炎 DEF 40 絵師 タカヤマトシアキ

【ソーマの光】範囲内の味方1体が闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。

SSが優秀だったカルキだが、今作でもリジェネ＆単スマを持っており、戦場だけでなく待機中も味方をサポートしていける。効果時間が延長された「ソーマの光」は、使用タイミングに若干のゆとりが生まれたことで、使いやすくなっているぞ

UC No. 神族：058 FS リペア／Wシールド 攻撃 [illegible] ATK 45 HP 420 コスト 15 速度 2
名称 ナラシンハ SS - 属性 雷 DEF 45 絵師 池田宗隆

【森羅万象】範囲内の味方1体が全ての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。（範囲内の種族が神族の場合、効果が上がる）

鈍足かつ低DEFであることから、狙われることが多いナラシンハだが、DEFが上がり、敵の攻撃に耐えられるようになった。「森羅万象」で敵の弱点属性攻撃を持つ使い魔や、主力使い魔を完全無敵にして特攻させる戦術は今回も有効。使うタイミングを絞れば、敵の号令系の特殊技を無駄撃ちにさせることも可能だ。

UC No. 神族：059 FS Wゲート 攻撃 [illegible] ATK 35 HP 410 コスト 10 速度 4
名称 ブラフマー SS - 属性 闇 DEF 35 絵師 小城崇志

【破壊のヴェーダ】範囲内の敵1体の攻撃属性を一定時間消す。さらに、防御力を下げる。

Wゲートはそのままに、ATKが上がり、魔種に対して今までよりもダメージを与えられるようになったのはうれしいところ。また、「破壊のヴェーダ」のDEFダウン値が上がったので、今までよりも敵をピンポイントで仕留めやすくなっているぞ。

C No. 神族：060 FS Wアルカナ／Wゲート 攻撃 [illegible] ATK 50 HP 370 コスト 10 速度 1
名称 セルケト SS レジスト 属性 雷 DEF 30 絵師 甲壱

【キャストオン】自身の防御力を一定時間上げる。さらに、残りカウントが5の倍数だった場合は弱点が消える。

グリンブルスティと対をなすWアルカナ持ちのセルケトは、攻撃特化型になり、自身のDEFを増加させる「キャストオン」と相性のいいスペックになった。約3カウント程度25コストレベルのスペックになれるので、その間に敵を押し返せるかがポイントだろう。できれば5の倍数の時間で使って、弱点も消したい。

C No. 神族：061 FS リペア／シールド／Wサーチ 攻撃 [illegible] ATK 55 HP 450 コスト 30 速度 2
名称 玄武 SS - 属性 闇 DEF 70 絵師 緑川美帆

【北方黒印】マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに闇属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

鉄壁のDEFを備え、強大な威力と広大な範囲を誇る「北方黒印」はそのままに、再び神族の鈍足デッキを牽引してくれるであろう玄武。Wシールドへの昇格が無かったのは残念だが、3速シールド持ちの使い魔が増えているので、新たな組み合わせを模索して、制圧戦が得意な神族デッキを組み上げよう。

C No. 神族：062 FS シールド 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 450 コスト 20 速度 3
名称 アルテミス SS - 属性 雷 DEF 55 絵師 春乃壱

【プラズマアロー】範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵必殺技ゲージ・特殊技ゲージを一定量減らす。

3速シールド持ちの使い魔が増えたことで、自身の活躍の場も広がることが予想されるアルテミスは、よりバランスのいいスペックに生まれ変わっての登場。攻守共に20コスト相応の安定した活躍を見せてくれるのは間違いナシ。戦闘では「プラズマアロー」を有効に使い、常にアドバンテージを取っていきたい

魔種

総枚数62枚［UR 2 SR：8 R 15 UC 16 C 21］

フィールドスキル

ゲート	8	Wゲート	9	Tゲート	0
サーチ	14	Wサーチ	10	Tサーチ	2
シールド	[illegible]	Wシールド	[illegible]	Tシールド	0
アルカナ	0	Wアルカナ	1		
リペア	7	パワー	5	ガード	0

サポートスキル

[illegible]	7	[illegible]	0
[illegible]	5	[illegible]	1
[illegible]	2	W[illegible]スマ	0
[illegible]	1	[illegible]	3
[illegible]	5	[illegible]	0
[illegible]	1	[illegible]	0

SR No. 魔種：001 FS パワー／ゲート 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 450 コスト [illegible] 速度 4
名称 バハムート SS - 属性 炎 DEF 60 絵師 相場良祐

【メガフレア】範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。［時・早］

竜王の名に恥じぬ超スペックとなって帰って来たバハムート。待望の4速化に加え、パワーとゲートが追加。さらに、十分なDEFを兼ね備えたことで、生存確率も大幅に上昇し、相対的に「メガフレア」のレベルも上げやすくなっている。もちろんATKも70と、十分な破壊力を備えているぞ。

SR No. 魔種：002 FS リペア／Wシールド／サーチ 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 440 コスト 25 速度 2
名称 ルビカンテ SS 複スマ 属性 炎 DEF 50 絵師 オグロアキラ

【かえんりゅう】範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、攻撃力を一定時間下げる。［時・早］

高コス2速で単シールド……それだけがずっとネックだったルビカンテ。そんな四天王最強の雄がついにWシールド化を果たして舞い戻ってきた。DEF上昇によって、耐久力も上がり、「かえんりゅう」の威力もそのままに、いよいよ高コストたる存在感を見せつけてくれること間違いナシだ。

SR No. 魔種：003 FS ゲート 攻撃 [illegible] ATK 65 HP 440 コスト 25 速度 4
名称 バルバリシア SS レジスト 属性 雷 DEF 45 絵師 オグロアキラ

【ミールストーム】範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。［時・早］

大きな変化は無いものの、SSにレジストが備わったほか、DEFが上昇し、確実に今までよりも使いやすくなっている。「ミールストーム」は相変わらずの高性能単体ダメージ技なので、トドメはもちろん、DEFダウンを期待して出会い頭に撃つのもいい。雷属性なので、特に海種戦ではその真価を発揮してくれるぞ。

SR No. 魔種：004 FS リペア 攻撃 [illegible] ATK 55 HP 460 コスト 25 速度 3
名称 ダンターグ SS - 属性 闇 DEF 50 絵師 茂木雄介

【グランドスラム】マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに闇属性のダメージをあたえる。さらに、移動速度を一定時間下げる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

七英雄の一角、ダンターグは今バージョンでも3速リペアを持つ貴重な使い魔として確かな存在感を発揮。特殊技が罠なので一癖あるが、25コストの3速リペア要員はダンターグだけなので、デッキ構成と相談して組み込みたい。バランス型のスペックになった点にも注目だ。

R No. 魔種：005 FS サーチ 攻撃 [illegible] ATK 50 HP 440 コスト 25 速度 3
名称 ソヴ山のドラゴン SS レジスト 属性 炎 DEF 60 絵師 Donato Giancola

【ドラゴン・ブレス】ドラゴンの息】フィールド内にいる敵・味方の合計数が少ないほど、自身の攻撃力が一定時間上がる。

FSにサーチ、SSにレジストが追加。若干頼りなかったATKも50に上昇し、攻撃面でも頼れる使い魔になっている。パラメータ以上に注目したいのは特殊技の「ドラゴンの息」。ATKアップの最低上昇値のみ減少しているが、その分、効果時間が大幅に延長され、同系統の単体強化技では破格レベルとなっているぞ。

R No. 魔種：006 FS サーチ 攻撃 [illegible] ATK 60 HP 410 コスト 20 速度 3
名称 ニコル・ボーラス SS 属性 雷 DEF 40 絵師 D.Alexander Gregory

【アルティメイタム】残酷な根本原理】範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、効果中に敵パーティを全滅させると、制圧力が上がる。

ガイアデッキのATK底上げ要員＆アタッカーとして一躍魔種デッキのテンプレに登りつめたニコルは、不安だった防御面が強化され、さらに使いやすくなった。弱点攻撃を集中的に浴びてしまわないよう注意が必要だが、ノェアリーなど、全体ATKアップ技を持つ使い魔と同パーティで出撃させ、超火力を持って先に敵を殲滅してしまおう。

R No. 魔種：007 FS Wサーチ 攻撃 [illegible] ATK 60 HP 420 コスト 15 速度 3
名称 九尾の狐 SS - 属性 光 DEF 30 絵師 塚本陽子

【雪月風花】範囲内の敵1体に光属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵サーチアイを封印中は威力が上がる。

環境の変化に伴い、使用率が低くなってしまった九尾の狐は、強化の恩恵を受けて再起を狙う。FSがWサーチになり、ATKが上昇、さらに、「雪月風花」の効果範囲がより前方に展開されるようになり、不死に対してのメタ力が飛躍的に上昇。周囲の拡散攻撃勢の強化も手伝って、15コスト枠筆頭候補となるか。

R No. 魔種：008 FS Wサーチ 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 450 コスト 30 速度 4
名称 ティアマト SS レジスト 属性 雷 DEF 70 絵師 甲壱

【最後の審判】範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。

4速ならあるいは……と言われ続けて幾年月。ついにティアマトが3速の壁を超え、4速に生まれ変わった。さらに、強固な守りはそのままに、ATKが80にアップし、圧倒的なスペックに。そして「最後の審判」の性能も飛躍的にアップ。サーチ未封印時、封印時の両方で強化されているので、効果時間内に敵を殲滅しやすくなっているぞ。

R No. 魔種：009 FS 攻撃 [illegible] ATK 65 HP 410 コスト 20 速度 3
名称 ファイアドラゴン SS Wリジェネ 属性 炎 DEF 35 絵師 山宗

【オーバードライブ】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる。

SSにWリジェネが追加。魔種は6枚デッキが主流なため、20コストといえどもゲート内待機のタイミングは少なくない。戦場では、増加したATKを「オーバードライブ」で底上げして攻撃的なサポートを、ゲート内では防御面でのサポートを期待できる優秀な使い魔だ。

稀少度	R	No.	魔種：010	FS	ゲート／サーチ	攻撃	単	ATK	70	HP	470	コスト	30	速度	4
名称	ダークアリス			SS	単スマ	属性	闇	DEF	75	絵師	Tomatika				

【ワンダーランド】範囲内の敵全ての通常攻撃範囲を一定時間、縮小する。[時・早]

従来のスキルに加え、ゲートと単スマが追加。ATK がわずかに上昇し、攻防の両面でより死角の無いスペックになっている。さらに、特殊技のたまり時間が早くなり、「ワンダーランド」の効果範囲が拡大と、全体的に強化されている。複数攻撃を主体とする同種と神族戦が課題か。

稀少度	UC	No.	魔種：011	FS		攻撃	散	ATK	70	HP	430	コスト	20	速度	3
名称	イフリート			SS	単スマ	属性	炎	DEF	40	絵師	相場良祐				

【地獄の火炎】範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、攻撃力を一定時間下げる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

スキルや移動速度に変更は無いが、ATK、DEF ともに上昇し、より拡散攻撃向けのスペックになっている。後方から的確にターゲットを狙い撃ち、死滅に注意しつつ、「地獄の火炎」をうまく育てていけば、人獣に対するメタとして十分な戦力を発揮してくれる。

稀少度	UC	No.	魔種：012	FS	サーチ	攻撃	散	ATK	60	HP	440	コスト	15	速度	3
名称	タイタン			SS		属性	闇	DEF	25	絵師	皆葉英夫				

【大地の守り】範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。(範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる)

魔種の拡散攻撃使い魔が軒並み使いやすいスペックに変更されていることから、その活躍の場は広がること間違いナシ。FS がサーチに弱体化してしまったものの、DEF 上昇、「大地の怒り」の効果据え置きを踏まえれば、依然として及第点レベル。拡散攻撃主体のデッキなら積極的に組み込みたい。

稀少度	UC	No.	魔種：013	FS	Wゲート	攻撃	単	ATK	60	HP	390	コスト	20	速度	4
名称	シャハウォック			SS	-	属性	雷	DEF	60	絵師	山宗				

【魔獣の鉤爪】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果が上がる。

HP が 300 台なので慎重な運用を必要とするが、ATK と DEF は 25 コストレベル。他の使い魔でカバーしつつ、「魔獣の鉤爪」を使って敵の HP をガリガリ削っていきたい。ATK 上昇と相性のいい複数攻撃が重宝されるコスト帯なので、単数攻撃をどこまで活かせるかがカギ。

稀少度	UC	No.	魔種：014	FS	リペア／Wシールド	攻撃	複	ATK	60	HP	400	コスト	15	速度	2
名称	牛魔王			SS		属性	闇	DEF	25	絵師	山宗				

【不屈の闘志】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど効果が上がる。

タイタンと共に一時代を築いた牛魔王。環境の変化により影を潜めていたが、Re:2 では 15 コストながら ATK60 を誇り、圧倒的な火力を持って台頭を目指す。戦闘寄りの 2 速 W シールドは貴重な存在であり、新使い魔との組み合わせなど、新バージョンでは再び重宝される可能性アリ。

稀少度	UC	No.	魔種：015	FS	Wサーチ	攻撃	単	ATK	60	HP	350	コスト	10	速度	3
名称	フェアリー			SS	-	属性	光	DEF	25	絵師	春乃壱				

【フェアリーキッス】範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。(範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる)

デッキ構築の礎であり、魔種にとって絶対的な支柱となるフェアリーは残念ながら 4 速から 3 速に速度ダウン。それに伴い、W ゲートが W サーチに。その代わり、「フェアリーキッス」の ATK 上昇値がアップ。他の特殊技と組み合わせて、一気に敵を殲滅しよう。スペックは超攻撃特化の尖った性能になったので、すぐ落とされないように白兵戦では注意。

稀少度	UC	No.	魔種：016	FS	シールド	攻撃	単	ATK	50	HP	440	コスト	15	速度	3
名称	きゅうき			SS	複スマ	属性	雷	DEF	35	絵師	山宗				

【オートスマッシュ】範囲内の味方全ての通常攻撃が一定時間、スマッシュ攻撃になる。

「オートスマッシュ」の効果時間が延長されており、1 戦闘中はほぼ最後まで続くと考えていいレベル。複数攻撃と単体攻撃の組み合わせが多い魔種にとっては悪くない相性だが、実質的に期待できる効果はどちらかというとS＆降魔ゲージをためることなので、その利点をいかに活かせるかが勝負。

稀少度	UC	No.	魔種：017	FS	サーチ	攻撃	単	ATK	65	HP	430	コスト	20	速度	3
名称	バックベアード			SS	散スマ	属性	闇	DEF	45	絵師	小城崇志				

【魔眼光線】範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

ノンスキルだったバックベアードにサーチが付与され、施設周りの仕事ができるようになった。DEF が強化されたので、耐久力が上がり、「魔眼光線」も育てやすくなった。「魔眼光線」の威力は十分なので、神族に対してもきっちり仕事をしてくれるぞ。単体攻撃が最大のネックか。

稀少度	UC	No.	魔種：018	FS		攻撃	複	ATK	65	HP	390	コスト	20	速度	3
名称	ティターニア			SS	-	属性	光	DEF	40	絵師	D-SUZUKI				

【妖精の贈り物】味方のアルカナストーンシールドとサーチアイの封印ゲージを一定量減少させる。

特殊技の性質上、特別生き残らなければならないということはないので、ATK 大幅上昇に伴う与ダメージアップはうれしいところ。「妖精の贈り物」の効果を期待するのは基本的には中盤以降になることが多いので、開幕などは積極的にアタッカーとして出撃させたい。

稀少度	C	No.	魔種：019	FS		攻撃	単	ATK	50	HP	390	コスト	10	速度	3
名称	ダークエルフ			SS	Wリジェネ	属性	闇	DEF	25	絵師	Tomatika				

【アンチマジック】範囲内の敵全てにかかっている、特殊技の効果を消す。

W サーチが削除されたものの、3 速の多い魔種はサーチに不足しないため、それほど大きな影響は無いだろう。それよりも、魔種の 10 コストで唯一の W リジェネ持ちとなった点に注目したい。6 枚デッキが主流の魔種にあって、ゲート内滞在率は高めなので、SS によるサポート効果は期待大だ。

稀少度	C	No.	魔種：020	FS	-	攻撃	複	ATK	55	HP	400	コスト	25	速度	3
名称	ゴーゴン			SS		属性	光	DEF	65	絵師	山宗				

【イービル・アイ】範囲内の敵プレイヤーキャラクタの攻撃力と防御力を一定時間下げる。

DEF が一気に 20 上昇し、簡単には落ちなくなった。スペック面では DEF 以外に目立った変更は無いが、特殊技の「イービル・アイ」が超強化された。ATK ダウン値、DEF ダウン値共に上昇しており、敵主人公をほぼ無力化できる。主人公を落としやすくなるため、相対的に US や降魔の面では優位に立つことができるぞ。

稀少度	C	No.	魔種：021	FS	Wサーチ	攻撃	単	ATK	55	HP	400	コスト	15	速度	3
名称	バイコーン			SS		属性	炎	DEF	40	絵師	一徳				

【邪悪な刻印】範囲内の敵 1 体に一定時間、炎弱点を付加する。

特筆すべき点は無いが、ATK が大幅に上昇しているので、「邪悪な刻印」で炎弱点を付加した後、敵に対して従来よりも効率的にダメージを与えられるようになっている。バイコーン＋スプリガン or 主人公などで、炎属性をフォローしつつ、局地戦で他種族や同種に対してのメタ力を上げる戦略は健在。

稀少度	C	No.	魔種：022	FS	サーチ	攻撃	単	ATK	45	HP	410	コスト	10	速度	3
名称	テスカトリポカ			SS	複スマ	属性	闇	DEF	25	絵師	山宗				

【黒曜石の魔力】範囲内の味方 1 体の攻撃力を一定時間上げる。

FS にサーチが追加され、ATK と DEF がわずかに上昇。「黒曜石の魔力」の ATK 上昇値は据え置きなので、敵に対応したメタ使い魔の ATK を底上げし、臨機応変に対応しよう。特殊技使用後は適度に被ダメージに注意しつつ自身でもダメージを奪っていきたい。

稀少度	C	No.	魔種：023	FS	Wサーチ	攻撃	単	ATK	60	HP	380	コスト	15	速度	3
名称	アモン			SS		属性	雷	DEF	40	絵師	仙田聡				

【襲撃予知】範囲内の味方全てが撃属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

ATK が劇的に強化され、「襲撃予知」で撃無敵の状態になっている間の敵への与ダメージが飛躍的に上昇。海種に対するメタとして機能するようになったので、噛み合わせのいいデッキさえ組めればテンプレ化も十分ありえるレベルだ。相方となる雷属性使い魔は 10 ～ 15 コストがベストだろう。

稀少度	C	No.	魔種：024	FS	サーチ	攻撃	単	ATK	60	HP	420	コスト	15	速度	3
名称	サントマン			SS	ケージ	属性	光	DEF	40	絵師	甲壱				

【破石砂塵】アルカナストーンゲージを一定量減らす。

サーチ追加と DEF 強化が主な変更点。今までは「破石砂塵」によるアルカナストーン制圧だけが自身の役割だったが、Re:2 では施設絡みの立ち回りでも役立ってくれるぞ。アルカナストーンが 1 対 1 のこう着状態になってもリードを奪えるので、戦闘面で相手に劣らないデッキ構成なら起用の価値アリだ。

稀少度	C	No.	魔種：025	FS		攻撃	単	ATK	40	HP	430	コスト	10	速度	3
名称	桜華			SS	-	属性	雷	DEF	20	絵師	増田幹生				

【花吹雪】範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。

DEF と HP が減った代わりに ATK が大きく上昇し、より魔種らしいパラメータになった桜華。死滅のリスクは若干増えているものの、「花吹雪」で被ダメージを減らせるので、効果時間中は容易には落とされないだろう。その間に複数攻撃の範囲内にうまく敵を捉えられれば、よりまとまったダメージを与えていける。

稀少度	C	No.	魔種：026	FS	-	攻撃	単	ATK	40	HP	390	コスト	10	速度	3
名称	マーチヘア			SS	レジスト／単スマ	属性	炎	DEF	35	絵師	春乃壱				

【バーニングパーティ】範囲内の敵全てに一定時間、炎弱点を付加する。[時・遅]

バイコーン同様、ATK が大幅に強化されたので、「バーニングパーティ」で敵全体に炎弱点を付加してからの与ダメージの期待値が高くなっている。また、地味ながら SS に単スマが追加されたので、特殊技ゲージがたまっていないターンなど、ゲート内待機状態でもパーティのサポートができるようになった。

稀少度	C	No.	魔種：027	FS		攻撃	単	ATK	50	HP	390	コスト	10	速度	3
名称	かまいたち			SS	単スマ／複スマ	属性	光	DEF	25	絵師	村山竜大				

【天津風】範囲内の敵全てに光属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

SS からリジェネが削除されたのは痛いところだが、その代わりに単スマと複スマが追加。単体攻撃主体のデッキ、複数攻撃主体のデッキとその両方に対応できるぞ。パラメータが強化された分、HP が少ないので「天津風」のレベルを上げるためにも、HP 管理には注意。

稀少度	SR	No.	魔種：028	FS	Wサーチ	攻撃	複	ATK	55	HP	430	コスト	20	速度	3
名称	闇の王			SS		属性	闇	DEF	40	絵師	相場良祐				

【インプロージョン】範囲内の敵 1 体に闇属性の大ダメージをあたえる。さらに、HP を徐々に減らす。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。

もともとオーバースペック気味だった闇の王だが、W 単スマとリペアが削除。リペアは闇の王の重要なファクターだっただけに残念だが、代わりにサーチ周りの駆け引きができるようになったので、新たな立ち回りを模索したい。「インプロージョン」は従来通りなので、確殺ラインを見極めていやらしく使っていこう。

稀少度	R	No.	魔種：029	FS	シールド	攻撃	散	ATK	80	HP	460	コスト	25	速度	3
名称	サタン			SS		属性	闇	DEF	45	絵師	山宗				

【魔神降臨】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。

魔種の拡散攻撃使い魔が強化される中、主力級のサタンにもシールドが追加され、ますます追い風が吹くことに。そのスペックも一人で神を滅ぼすに十分な破壊力を備えており、まさにサタンの名にふさわしい使い魔となった。さらに、「魔神降臨」はシールド封印時の上昇値が強化され、自らシールド封印可能になった点と含めて大幅に強化されたといえるだろう。ホムンクルスなどと組み合わせてレナス対策をすれば鬼に金棒だ。

稀少度	R	No.	魔種：030	FS	サーチ	攻撃	複	ATK	55	HP	430	コスト	20	速度	3
名称	パンドラ			SS	-	属性	光	DEF	40	絵師	駒田絹				

【パンドラの箱】自身の攻撃力と防御力を一定時間上げる。自身の残りHPが少ないほど、大幅に上がる。

ATK が 55 になり、素の状態でも頼れるアタッカーに。防御面が少々脆くなったものの、「パンドラの箱」での強化を考えればそれほどデメリットにはならないだろう。「パンドラの箱」は若干だが上昇値が減少。ただし、運用方法は従来で通りで OK だ。HP が半分の状態で使っても、飛躍的な強化が見込めるぞ。

稀少度	R	No.	魔種：031	FS	シールド	攻撃	複	ATK	60	HP	380	コスト	15	速度	3
名称	サキュバス			SS	-	属性	闇	DEF	30	絵師	真嶋杏次				

【フォーリンラブ】範囲内の敵全ての攻撃力と防御力を下げる。

LoV オリジナル使い魔の中で一番人気を誇る淫乱娘は、Re:2 でも無事シールドを確保。「フォーリンラブ」も弱体化を受けることなく、相変わらず強力な技なので頼っていける。パラメータは Ver.1 のサキュバスを連想させるものになっているので、体力管理は慎重に。その分 ATK は破格なので、ガリガリ敵の精力……いや体力を削ってやろう。

稀少度	UC	No.	魔種：032	FS		攻撃	複	ATK	50	HP	420	コスト	15	速度	3
名称	天狗			SS	-	属性	炎	DEF	30	絵師	仙田聡				

【技巧封殺】範囲内の敵全てのスマッシュ攻撃を一定時間、禁止する。さらに、特殊技・必殺技を使用禁止にする。

複数攻撃ながら多くのスキルを持っていた天狗だが、Re:2 では他の使い魔同様、相応のパラメータに変更。「技巧封殺」が最も生きる相手はバーサーカー。特殊技禁止をチラつかせることで、早めの発動を誘発させて時間を稼ぎ、後掛けでスマッシュを禁止していくといい。

稀少度	UC	No.	魔種：033	FS	Wアルカナ／ゲート／シールド	攻撃	単	ATK	65	HP	400	コスト	15	速度	1
名称	アーリマン			SS	リジェネ	属性	雷	DEF	30	絵師	泉沢康久				

【アイズオンミー】敵が設置した罠と敵の位置がミニマップに表示される。

FS、SS と、スキルはそのままにパラメータを強化。今バージョンでも W アルカナ持ちとして、6 ～ 5 枚魔種の裏の手の選択肢として輝きを放つ。「アイズオンミー」は罠と敵の位置をミニマップに表示するので、特定の相手に対しては完璧なメタを張れるぞ。

稀少度	C	No.	魔種：034	FS	Wゲート	攻撃	単	ATK	70	HP	380	コスト	15	速度	4
名称	ベリアル			SS		属性	炎	DEF	30	絵師	篁村英彰				

【悪魔の福音】範囲内の味方 1 体が撃属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

HP が 300 台まで減少。しかし、その代償に 15 コスト最強クラスの ATK70 を得た。「悪魔の福音」の効果時間が延びているので、味方の主力に使用してガンガン前に出していきたい。自身はその ATK を活かし、撃無敵にした味方を壁に、敵の複数攻撃や拡散攻撃に注意しつつ、後方からダメージを与えていこう。

稀少度	C	No.	魔種：035	FS	リペア／Wシールド	攻撃	単	ATK	60	HP	480	コスト	25	速度	2
名称	茨木童子			SS		属性	光	DEF	60	絵師	タカヤマトシアキ				

【妖術邪光方陣】マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵かいた場合、全てに光属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)

攻撃寄りのスペックだった茨木童子だが、バランス型のスペックになり、魔種ながら高めの DEF を保持するようになったので、壁役としても使っていける。光属性のダメージ罠である「妖術邪光方陣」の威力は変わらず絶大なので、展開を読み切って読んで字のごとく敵を罠にハメてやろう。

稀少度	C	No.	魔種：036	FS	ゲート	攻撃	散	ATK	90	HP	450	コスト	30	速度	3
名称	デモンナイト			SS	-	属性	雷	DEF	60	絵師	山宗				

【ヘルレイザー】範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、味方ゲートが封印中は威力が上がる。[時・早]

魔種でトップクラスの ATK90 を誇る 30 コスト拡散攻撃のデモンナイトは、DEF が 60 に上昇し、攻守の両方ですきのない使い魔に変ぼうを遂げた。「ヘルレイザー」の効果範囲も使いやすいままなので、拡散攻撃デッキで主力に迷ったらとりあえず入れておいて問題無いレベルだ。

稀少度	C	No.	魔種：037	FS		攻撃	単	ATK	45	HP	390	コスト	10	速度	3
名称	フルフル			SS	W複スマ	属性	雷	DEF	30	絵師	増田幹生				

【魔軍疾走】範囲内の味方全ての移動速度を一定時間上げる。[時・遅]

魔種と相性のいい W 複スマを携え、攻撃特化のスペックとなって再登場。「魔軍疾走」で移動速度をアップさせることで、制圧に施設封印にかく乱にと、バリエーションに富む立ち回りを戦略に組み込んでいける。フルフル分の火力不足を補えるデッキ構築を目指そう。

稀少度	UR	No.	魔種：038	FS	リペア／Tサーチ	攻撃	複	ATK	75	HP	470	コスト	30	速度	3
名称	ガイア			SS	-	属性	闇	DEF	45	絵師	春乃壱				

【存在淘汰】範囲内の味方全ての攻撃力と防御力を一定時間上げる。さらに、効果中に敵・味方が死滅すると効果が上がる。(範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる)[時・早]

複数攻撃ながらリペア＆Tサーチという破格な能力を持っていたガイアは、Re:2 でも SS の複スマが消えた以外は据え置きと、UR としての威厳を保つ。「存在淘汰」は効果時間も長く、敵・味方の死滅時に上昇する値も据え置きとなっているぞ。これまで通り、戦闘開始直前・死滅間際など、臨機応変に使っていこう。

稀少度	SR	No.	魔種：039	FS	Wサーチ	攻撃	複	ATK	75	HP	420	コスト	25	速度	3
名称	魔炎長アウナス			SS	単スマ	属性	炎	DEF	40	絵師	相場良祐				

【火炎】範囲内の敵 2 体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]

貴重なシールドが剥奪されてしまったアウナスだが、真骨頂はシールドだけにあらず。より強化された高アタックの複数攻撃＋敵 2 体にまとまったダメージを与えられる「火炎」と、破格のパンチ力を備えているため、まだまだ優秀な使い魔。シールドはほかの使い魔にまかせて、自身はアタッカー兼サーチ要員と考えよう。

希少度 R | No. 魔種：040 | FS リペア／Wシールド | 攻撃 [illegible] | ATK [illegible] | HP 410 | コスト 20 | 速度 2
名称 女媧 | SS 単スマ | 属性 雷 | DEF 40 | 絵師 小城崇志

【天地再生】自身が撃属性の攻撃ダメージを、一定時間吸収する。

数少ない複数攻撃2速Wシールド持ちの女媧は、今度もその特徴を引き継ぎ、制圧戦も得意とする使い魔としての再登場となる。ATKとDEF共に上昇した半面、20コストにしてはHPが少なめなので、常に「天地再生」で撃属性の耐性を上げられる状況下で戦闘に望みたい。

希少度 R | No. 魔種：041 | FS ゲート・サーチ | 攻撃 [illegible] | ATK 65 | HP 430 | コスト 20 | 速度 3
名称 ロキ | SS | 属性 闇 | DEF 45 | 絵師 塚本陽子

【トリックスター】自身の攻撃間隔を一定時間、短くする。ただし、攻撃範囲が縮小される。

ATKが増加し、複スマが削除された。攻撃特化型のパラメータではあるものの、DEF、HPともにそこそこの数値なので、同コストの拡散攻撃使い魔の中では攻守の両面で頼っていける。「トリックスター」はそれほどデメリット無く攻撃間隔を短くできるため、他使い魔でATKを底上げすれば申し分無い爆発力を見せてくれるぞ。

希少度 R | No. 魔種：042 | FS | 攻撃 複 | ATK 60 | HP 400 | コスト 15 | 速度 3
名称 リリス | SS Wリジェネ | 属性 光 | DEF 25 | 絵師 春乃壱

【パラダイス・ロスト】範囲内の敵1体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。さらに、防御力を下げる。

Wサーチが削除されたが、SSのリジェネがWリジェネにレベルアップ。ゲート内でのサポートに期待したい。姉のサキュバス同様、高いATKを持つので、「パラダイス・ロスト」で敵の撃属性使い魔を無力化しつつ、まとまったダメージを与えていけるぞ。

希少度 R | No. 魔種：043 | FS サーチ | 攻撃 [illegible] | ATK 40 | HP 410 | コスト 10 | 速度 3
名称 妲己 | SS | 属性 闇 | DEF [illegible] | 絵師 萩原一至

【覚醒の宴】範囲内の味方1体の攻撃間隔を一定時間、短くする。さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果が上がる。

コストが10になり、デッキに組み込みやすくなった。開幕からフェアリーと共に「覚醒の宴」で主力を支援できる上、自身が複数攻撃なので、積極的にダメージを奪いにいけるのもポイントだ。10コスト闇属性で迷ったら入れておいて損はないだろう。

希少度 UC | No. 魔種：044 | FS ノールト | 攻撃 単 | ATK 40 | HP 420 | コスト 15 | 速度 3
名称 レネゲイト | SS 複スマ | 属性 雷 | DEF 50 | 絵師 塚本陽子

【ライトニングフィンガー】マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、特殊技レベルを1つ下げる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)

SSに複スマが追加され、ゲート内からも味方を支援できるようになった。複スマということで、優秀な複数攻撃の多い魔種と相性がいいのもうれしい。DEFが強化されたので、罠設置後、罠発動までの戦闘でも耐えられるようになっている。

希少度 UC | No. 魔種：045 | FS パワー | 攻撃 単 | ATK 40 | HP 430 | コスト 10 | 速度 3
名称 アン・ダハーカ | SS 散スマ | 属性 闇 | DEF 25 | 絵師 増田幹生

【黒蛇の魔法】範囲内の味方2体の特殊技の効果を消す。さらに一定時間、敵必殺技・特殊技の対象外になる。[時・遅]

スペックに大きな変化は無し。敵から受ける弱体系の技や、妨害系の技をほぼ無効化できる「黒蛇の魔法」は依然強力。特殊技使用前にかけられたパーティ対象系の妨害技を消すことはできない点に注意。そういった相手が敵にいる場合は早目に特殊技をかけた2体を前線に出して戦おう

希少度 UC | No. 魔種：046 | FS サーチ | 攻撃 [illegible] | ATK 80 | HP 410 | コスト 20 | 速度 3
名称 レーシー | SS - | 属性 雷 | DEF 35 | 絵師 村山竜大

【シャドウステップ】自身の防御力を上げ、敵必殺技・特殊技の対象外になる。さらに、味方アルカナストーンシールドが封印中は効果が上がる。

20コストでATK80は全種族中トップクラス。自身が拡散攻撃であることと、「シャドウステップ」で守りへの耐性が飛躍的に上がることからも、優秀なアタッカーとしての活躍が期待できる。施設周りでも役に立てるようになっているので、一気に汎用性が高い使い魔になった。

希少度 C | No. 魔種：047 | FS サーチ | 攻撃 複 | ATK 70 | HP 490 | コスト 30 | 速度 3
名称 週刊ファミ通 | SS レジスト | 属性 光 | DEF 45 | 絵師 松下進

【クロスレビュー】範囲内の敵全てに無属性のダメージをあたえる。さらに、移動速度を一定時間下げる。[時・早]

排出されないカードであるがゆえ、パラメータの調整は無し。「クロスレビュー」は固定ダメージ40を与えつつ、敵の移動速度をダウンさせる特殊技。新使い魔の導入によっては活躍のチャンスはあるかもしれない。カードを所持しているプレイヤーは一考してみるのもいいだろう。

希少度 C | No. 魔種：048 | FS Wゲート | 攻撃 単 | ATK [illegible] | HP 350 | コスト 10 | 速度 4
名称 ターラカ | SS - | 属性 光 | DEF 20 | 絵師 Wolfina

【リレイズ】範囲内の味方1体と自身に一定時間、蘇生効果を付加する。効果中に死滅した場合、復活時間が短くなる。[時・遅]

「リレイズ」で自身と味方1体の復活時間を早められるため、自身の死滅に対してポジティブに考えられることから、守りを捨て、スペックが攻撃に特化したのはうれしい。リレイズ使用後は対象の味方および自身で積極的に敵を殴りにいこう。

希少度 C | No. 魔種：049 | FS シールド | 攻撃 単 | ATK 40 | HP 450 | コスト 10 | 速度 3
名称 ヴァーリン | SS - | 属性 雷 | DEF 20 | 絵師 タカヤマトシアキ

【ヴァナラの悪知恵】範囲内の味方1体の防御力を一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は弱点を消す。[時・遅]

地味ながら魔種唯一となる10コスシールド持ちのヴァーリン。DEFを上げる「ヴァナラの悪知恵」と自身のスペックとの噛み合わせが悪いのがネックだったが、新たに見直されてATKが上昇。特殊技で強化した際に絶妙なスペックになるよう変更されたぞ。新たな10コスト候補として十分な性能だろう。

希少度 C | No. 魔種：050 | FS パワー | 攻撃 複 | ATK [illegible] | HP 370 | コスト 10 | 速度 3
名称 リントウルム | SS | 属性 炎 | DEF 25 | 絵師 yocky

【復讐の怒気】範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、自身の残りHPが少ないほど効果が上がる。

使用タイミングを選ぶ割に効果が低めだった「復讐の怒気」が強化された。HP満タンの状態でも十分な上昇値が見込めるようになり、もちろんHPが低い状態での上昇値も上がっているので、すべてのタイミングで使いやすい技になっている。ATKも大きく上昇しているので、10コストながら主力級のダメージソースとして期待できるぞ。

希少度 C | No. 魔種：051 | FS Wゲート | 攻撃 単 | ATK [illegible] | HP 410 | コスト 20 | 速度 4
名称 マルコシアス | SS | 属性 炎 | DEF 65 | 絵師 [illegible]宗

【契約履行】範囲内の敵2体から防御力を一定量吸収し、攻撃力に変換する。

防御偏重型になり、魔種で貴重な壁役を務められるようになった。とはいえ、HPは多くないので過信は禁物。そして、移動速度が3速から4速に速度アップ。魔種の4速単数攻撃パーティに組み込めるほか、戦闘時の小回りがきくようになっており、味方のカバーや「契約履行」の範囲内に敵を捉えやすくなっている。

希少度 UR | No. 魔種：052 | FS Tサーチ | 攻撃 [illegible] | ATK 50 | HP 350 | コスト 10 | 速度 3
名称 フォールンエンジェル | SS 単スマ | 属性 光 | DEF 30 | 絵師 Wolfina

【ロウブレイカー】自身の防御力を下げる。さらに、通常攻撃範囲を縮小する。その代わりに一定時間後、攻撃力を一定時間上げる。さらに、通常攻撃範囲を拡大する。

ATKが一気に20上昇し、10コストでATK50を実現。その分HPは最低レベルだが、「ロウブレイカー」で攻撃範囲が拡大することを考慮すれば、上昇修正だといえる。「ロウブレイカー」を使うタイミングを極めれば、攻撃面において、全10コスト使い魔中最高のパフォーマンスを見せてくれるはずだ。

希少度 SR | No. 魔種：053 | FS ゲート・サーチ | 攻撃 [illegible] | ATK [illegible] | HP 390 | コスト 10 | 速度 3
名称 モーグリ | SS - | 属性 闇 | DEF 30 | 絵師 板鼻利幸

【モーグリのおまじない】範囲内の敵全てに一定時間、攻撃力ダウン・防御力ダウン・移動速度ダウンの効果のうち、どれかが発動する。

一番の強みだったガードが削除。低DEFながら地味に耐えてくれただけに、これは手痛い修正。また、移動速度も下がっているが、周りの3速化やガード削除を考えると許容範囲。10コストの溜まりで移動速度ダウンを使用できる可能性がある「モーグリのおまじない」はまだまだ優秀なので、デッキパーツと相談して組み込みたい

希少度 SR | No. 魔種：054 | FS Wサーチ | 攻撃 [illegible] | ATK 55 | HP 380 | コスト 15 | 速度 3
名称 スプリガン | SS - | 属性 炎 | DEF 35 | 絵師 村山竜大

【古代禁呪】範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。範囲内の敵の数が少ないほど威力が上がる。

移動速度が3速になり、複スマが削除されたが、サーチがWサーチに強化されている。スペックはより攻撃的なものになり、ダメージを与えることに特化。特殊技の「古代禁呪」は依然優秀で、敵の体力に応じて人数調整をし、効率的にダメージを与えていけるぞ。範囲が手前になったので、遠方の相手には少々危険を冒す必要アリ。

希少度 R | No. 魔種：055 | FS シールド | 攻撃 [illegible] | ATK 60 | HP 430 | コスト 20 | 速度 3
名称 ルシフェル | SS - | 属性 雷 | DEF 50 | 絵師 Ferran Roberto

【サンダーフォースII】範囲内の敵2体に雷属性の大ダメージをあたえる。さらに、対象の使い魔のコストが大きいほど威力が上がる。

ATKが60になり、高いDEFを持つ海種使い魔にも確実にダメージを与えていけるようになった。今回もシールドを持っているので、戦闘・制圧の両面で活躍できる。「サンダーフォースII」の効果範囲が拡大し、さらに、より前方に出たことで圧倒的に使いやすくなったのも大きなポイントだ。

希少度 R | No. 魔種：056 | FS Wサーチ | 攻撃 散 | ATK [illegible] | HP 450 | コスト 30 | 速度 3
名称 アクニ | SS - | 属性 炎 | DEF 65 | 絵師 皆葉英夫

【アースブレイズ】マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、敵パーティを全滅させた回数に応じて威力が上がる

DEFが強化された以外、目立った変更はナシ。「アースブレイズ」はレベルを上げる条件が厳しいため、威力上昇がほかのレベル制罠に比べて高く、レベル4は敵の生存を許さないほど。とはいえ、現実的にはレベル1～2がせいぜい。それでも十分な人獣メタとして機能するので、拡散攻撃主体のデッキでは一考の価値アリだ。

希少度 UC | No. 魔種：057 | FS Wサーチ | 攻撃 単 | ATK 50 | HP 460 | コスト 25 | 速度 3
名称 アスタロト | SS - | 属性 闇 | DEF 75 | 絵師 仁田聡

【知識のグリモア】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵の通常攻撃を受けると効果が上がる。[時・早]

通常攻撃を受けるほどATKがアップする「知識のグリモア」を持つものの、集中砲火に耐えられるだけのDEFを持たないのがネックだったアスタロト。そんなアスタロトが魔種最高のDEF75となって再臨。味方の盾役として敵の攻撃を一手に引き受けつつ、自身を強化し、敵を殲滅しよう。

希少度 UC | No. 魔種：058 | FS | 攻撃 [illegible] | ATK [illegible] | HP 360 | コスト 15 | 速度 3
名称 シルフ | SS | 属性 雷 | DEF 30 | 絵師 塚本陽子

【シルフィードキッス】範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、コスト15の使い魔の場合は効果が上がる。(範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる)[時・遅]

移動速度が低下したものの、今バージョンで同パーティになりそうな使い魔が3速メインになりそうなので、あまり問題は無いだろう。魔種の号令持ちに共通して見られる通り、シルフも超攻撃特化型のスペックに変更。15コストパーティのターンをうまく作り、やられる前に「シルフィードキッス」で一気に敵を畳み掛けよう

希少度 UC | No. 魔種：059 | FS ゲート | 攻撃 [illegible] | ATK 65 | HP 450 | コスト 30 | 速度 4
名称 青龍 | SS - | 属性 光 | DEF 60 | 絵師 塚本陽子

【東方蒼印】範囲内の敵1体の防御力を一定時間下げる。さらに、対象の攻撃属性が撃の場合、攻撃力を下げる。[時・早]

4速化に伴い、サーチがゲートに変更。また、コストが30に上がっており、パラメータが強化されている。デッキの主役を張れる存在になった。10コストのたまり速度で撃てる「東方蒼印」で常に敵の撃使い魔を弱体化させ、戦局を優位に運んでいこう。

希少度 C | No. 魔種：060 | FS - | 攻撃 複 | ATK 40 | HP 390 | コスト 10 | 速度 3
名称 モレク | SS - | 属性 光 | DEF 30 | 絵師 タカヤマトシアキ

【トラップイーター】一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。さらに、トラップの解除成功で自身の攻撃力が一定時間上がる。

環境の変化に伴い、撃罠持ちの使い魔が流行するならばモレクの出番。「トラップイーター」で罠を解除しつつ自身を強化できるので、勝負どころで成功すればその見返りは大きい。10コストであるがゆえ、デッキに組み込みやすいのもポイントだ。環境に合わせてチョイスしたい1枚。

希少度 C | No. 魔種：061 | FS リペア／Wシールド | 攻撃 散 | ATK 60 | HP 370 | コスト 10 | 速度 2
名称 ザ・ビースト | SS | 属性 炎 | DEF 20 | 絵師 池田宗隆

【野獣の咆哮】範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間下げる。さらに、対象の攻撃属性が撃の場合、攻撃間隔を長くする。

ATK60と、10コスト使い魔の中でも屈指のATKを誇るザ・ビースト。Wシールド持ちなので、敵を引き付けることができるため、遠距離からの拡散攻撃を最大限に活かせる。「野獣の咆哮」で敵の撃使い魔をピンポイントで捉え、自身の脆さをカバーしよう。

希少度 C | No. 魔種：062 | FS パワー | 攻撃 単 | ATK 60 | HP 390 | コスト 20 | 速度 3
名称 ペイルブレイズ | SS - | 属性 炎 | DEF 60 | 絵師 増田幹生

【紫炎の逆鱗】範囲内の味方全てのスマッシュダメージを上げる。さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果が上がる。(範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる)

HPを犠牲にDEFが大幅に上がったため、弱点属性以外の攻撃に対する耐性が飛躍的に上昇。高アタックに加えて、「紫炎の逆鱗」でスマッシュの威力を強化できるので、敵をうまく捉えられれば複数の敵にまとまったダメージを与えていける。

海種

総枚数61枚［UR：2／SR：8／R：12／UC：19／C：20］

フィールドスキル

ゲート	14	Wゲート	13	Tゲート	0
[illegible]	9	[illegible]	7	[illegible]	2
[illegible]	20	[illegible]	7	Tシールド	0
[illegible]	0	[illegible]	4		
[illegible]	22	[illegible]	2	ガード	2

サポートスキル

[illegible]	3	[illegible]	1
[illegible]	4	[illegible]	0
[illegible]	4	[illegible]	3
[illegible]	6	[illegible]	0
[illegible]	7	[illegible]	0
[illegible]	4	[illegible]	0

希少度 [illegible] | No. 海種：001 | FS Wゲート | 攻撃 [illegible] | ATK [illegible] | HP 440 | コスト 25 | 速度 4
名称 シヴァ | SS | 属性 撃 | DEF 60 | 絵師 相場良祐

【ダイヤモンドダスト】範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]

Wゲートが追加されたので、敵をゲート際まで追い詰められるようになった。また、DEFが大幅に上昇したことで生存率がアップ。「ダイヤモンドダスト」を育てやすくなったのもポイントだ。魔種戦をシヴァ単体で凌げるのが理想だが、＋10コストまでは現実的なので、相性のいい組み合わせを模索するべし。

希少度 SR | No. 海種：002 | FS リペア | 攻撃 [illegible] | ATK [illegible] | HP 430 | コスト [illegible] | 速度 4
名称 カイナッツォ | SS - | 属性 闇 | DEF 55 | 絵師 オグロアキラ

【おおつなみ】範囲内の敵全ての移動速度と防御力を一定時間下げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。

ATK、DEF共に若干ながらパラメータが上昇し、戦闘面の強化が施された。リペアもそのままなので、今作でも4速で施設の解除に向かえるぞ。「おおつなみ」はレベル3からが本番。特殊技使用後は無理をさせすぎないように注意しつつ、できる限り生還させよう。

希少度 SR | No. 海種：003 | FS リペア／Wシールド | 攻撃 [illegible] | ATK 75 | HP 490 | コスト 30 | 速度 2
名称 スーヒエ | SS レジスト／W散スマ | 属性 撃 | DEF 65 | 絵師 吉岡愛理

【メイルシュトローム】範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]

海種の前半期を長きにわたって支え続けたスーヒエは、攻撃寄りのパラメータになったことで、アタッカー性能がアップ。さらに、SSにレジスト＆W散スマが追加され、より死角の無い使い魔に進化した。今作でも海種の拡散攻撃主体デッキのキーカードになることは間違い無しだ。

希少度 R | No. 海種：004 | FS ゲート／サーチ | 攻撃 散 | ATK [illegible] | HP 440 | コスト 25 | 速度 4
名称 リヴァイアサン | SS - | 属性 闇 | DEF 70 | 絵師 皆葉英夫

【大海嘯】敵のゲートどれかひとつの封印ゲージを、一定量増加させる。

大きな変更点は無く、前作同様、「大海嘯」でゲート封印を狙いつつかく乱する立ち回りが起点となる。ゲート封印がキーとなる新使い魔ディーナ・シーや、ゲートの封印ゲージを上昇させる特殊技を持つ降魔～双輪の精華～など、Re:2からの新規参戦組と組み合わせてみるのも面白いだろう

希少度 R | No. 海種：005 | FS シールド | 攻撃 単 | ATK 60 | HP 430 | コスト 20 | 速度 3
名称 ジェイス・ベレレン | SS W単スマ | 属性 光 | DEF 50 | 絵師 Aleksi Briclot

【(カウンタースペル)対抗呪文】敵プレイヤーキャラクタのアルティメットスペルを一定時間、使用禁止にする。

SSにW単スマが追加。単体攻撃主体のデッキを組むことで、その真価を発揮できる。攻撃面の強化が施されており、通常戦闘時でも頼れる使い魔になった。「対抗呪文」でUS＆降魔のアドバンテージを取り、ここを突破すれば勝利の可能性が飛躍的に高まるような、決定的なシーンを演出したい。

稀少度	R	No.	海種：006	FS	サーチ	攻撃	[illegible]	ATK	80	H.P	470	コスト	30	速度	3
名称	ウォータードラゴン	SS	-	属性	光	DEF	40	絵師	緑川美帆						

【ミストバリア】自身の防御力を一定時間上げる。さらに、効果中フィールドにいる時間が長いほど効果が上がる。

DEFを上げる「ミストバリア」を持つにもかかわらず、高DEF＆低ATKという噛み合わせの悪いスペックがネックだったウォータードラゴンは、ATK80、DEF40という驚異のスペックを携え、かゆいところに手が届くどころか、これ以上無い理想的な形になっている。エキドナ＋シールド持ちの使い魔などと組み合わせて、戦場に居残ることができ、制圧戦でも不利にならない構成にするといいだろう。

稀少度	R	No.	海種：007	FS	Wゲート	攻撃	単	ATK	50	H.P	430	コスト	20	速度	4
名称	ナキサワメ	SS	リジェネ	属性	闇	DEF	60	絵師	塚本陽子						

【時送りの舞い】範囲内の味方全ての攻撃間隔を一定時間、短くする。

SSにリジェネが追加されているので、回復面のサポートができるようになった。DEFが大きく上昇したことから、「時送りの舞い」で攻撃面の強化を施しつつ、味方の盾役にもなれるので、より万能な使い魔になっているぞ。

稀少度	R	No.	海種：008	FS	リペア／Wゲート	攻撃	散	ATK	40	H.P	370	コスト	10	速度	2
名称	メガロドン	SS	レジスト／W散スマ	属性	撃	DEF	40	絵師	山宗						

【シャークバイト】範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力が上がる。

とりあえず困ったら入れておけば問題無いというレベルで重宝されてきたメガロドンだが、ここにきてWシールド剥奪という手厳しい修正を受けることになった。10コストで撃てる「シャークバイト」は依然優秀なので、他使い魔でシールド周りを補完できるなら、ピンダメによるごまかし要員として組み込んでおいて損は無い。

稀少度	UC	No.	海種：009	FS		攻撃	単	ATK	40	H.P	420	コスト	15	速度	4
名称	ジファイヤ	SS	リジェネ	属性	炎	DEF	50	絵師	松田俊孝						

【陽炎の術】範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。

単数攻撃にしては低過ぎるATKがネックで、人獣メタとして頼りなかったのも昔の話。15コストの単数攻撃でATK40は、戦力として申し分ない数値。同系等の弱体技の中で頭一つ抜けた性能を誇る「陽炎の術」は据え置かれているので、あらゆる敵のATKを半減させて戦闘を有利に導こう。

稀少度	UC	No.	海種：010	FS	-	攻撃	複	ATK	60	H.P	380	コスト	15	速度	4
名称	大気の精霊	SS	-	属性	光	DEF	30	絵師	Kev Walker						

【（タイムワープ）時間のねじれ】自身が全ての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。

ゲートが無くなってしまったが、スペックが大幅に強化された。同コスト複数攻撃使い魔の中でもトップクラスのATK60は圧巻の一言。「時間のねじれ」で自身を完全無敵にできるため、非常に理にかなったスペックに生まれ変わったといえる。

稀少度	UC	No.	海種：011	FS	Wアルカナ／Wゲート	攻撃	複	ATK	35	H.P	390	コスト	10	速度	1
名称	海坊主	SS	-	属性	闇	DEF	35	絵師	甲壱						

【危険感知】一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。

ほかのWアルカナ持ち使い魔同様、HPが減った代わりにパラメータが強化され、アルカナ持ちながら戦闘面でもそこそこ役立ってくれるぞ。罠で待たれるのが苦手な制圧型パーティながら、「危険感知」で罠を解除できるので、制圧戦はお手のもの。属性や環境に合わせてクローラーと海坊主を選択していくといい。

稀少度	UC	No.	海種：012	FS	Wゲート	攻撃	単	ATK	30	H.P	410	コスト	10	速度	4
名称	シーライオン	SS	-	属性	炎	DEF	40	絵師	仙田聡						

【分散波動】範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。

「分散波動」の範囲が調整され、味方のカードを田の字に密着させれば味方は対象にならなくなっている。敵にかかっている特殊技の効果だけを消したい場合には便利になった。内側の範囲が縮小しただけでなく、外側の範囲は広がっているので、より離れた位置から敵の特殊技の効果を消せるようになっているのもうれしい強化点だ。

稀少度	UC	No.	海種：013	FS	Wサーチ	攻撃	複	ATK	60	H.P	400	コスト	15	速度	3
名称	こんとん	SS		属性	撃	DEF	35	絵師	仙田聡						

【混沌邪視】範囲内の敵使い魔全ての特殊技を一定時間、使用禁止にする。

攻撃偏重型のスペックに調整され、離れた位置からまとまったダメージを与えられるようになっている。また、「混沌邪視」の範囲に変更が加わり、かなり前方位置に範囲が移動したので、接触前から封印できるようになった。敵は封印されないために、より早い段階で特殊技を打たざるを得ないので、こんとんが存在しているだけで最低限の働きを期待できるぞ。

稀少度	UC	No.	海種：014	FS	-	攻撃	[illegible]	ATK	45	H.P	480	コスト	25	速度	4
名称	スキュラ	SS		属性	炎	DEF	55	絵師	タカヤマトシアキ						

【勝利の美酒】範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、効果中に敵パーティを全滅させると、HPが回復する。

かなり防御寄りのパラメータだったため、人獣に対するアタッカーとして心もとなかったスキュラだが、ATKが補強され、懸念点が解消された。「勝利の美酒」の効果中にエクセレントを取れればHPが250回復するので、エクセレントが取れそうな状況では、多少無理をしてでも深追い上等で畳み掛けよう。

稀少度	UC	No.	海種：015	FS	Wサーチ	攻撃	単	ATK	40	H.P	430	コスト	20	速度	3
名称	エキドナ	SS		属性	闇	DEF	65	絵師	増田幹生						

【生命の源】範囲内の味方全てのＨＰを回復する。（範囲内の種族が海種の場合、大幅に回復する）［時・遅］

SSから散スマが削除されたが、よく組まれるデッキタイプ的にそれほど問題は無さそうだ。自身が狙われやすいので、DEF強化はうれしい変更点。「生命の源」で味方全体のHPを回復できるので、戦場に居残ることでメリットが生まれるデッキと組ませることで、その真価を発揮してくれるぞ。

稀少度	UC	No.	海種：016	FS	Wゲート	攻撃	単	ATK	10	H.P	410	コスト	10	速度	4
名称	サラスヴァティー	SS	-	属性	光	DEF	60	絵師	春乃壱						

【剛勇転写】範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、自身にコピーする。

対象の敵と同じATKになる「剛勇転写」は、10コストの回転で撃てるため、ほぼ毎戦闘と仮定していい。よって、今回のATK10 & DEF60というスペック変更は願ったりかなったり。敵の主力からATKを奪えば、30コストレベルの使い魔に早代わり。敵が強化している場合、強化された数値ごとコピーできるので、抑止力としても優秀だ。

稀少度	C	No.	海種：017	FS		攻撃	[illegible]	ATK	40	H.P	390	コスト	10	速度	3
名称	水虎	SS	-	属性	闇	DEF	30	絵師	村山竜大						

【ウェポンチャージ】範囲の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる。

アルティメットスペルゲージが2本になったことで、「ウェポンチャージ」の強化は3段階になった。2段階目で前作の3段階目に匹敵するレベルなので、相対的に強化されている。パラメータが上昇し、自らまとまったダメージを与えていけるようになったのも大きい。

稀少度	C	No.	海種：018	FS	リペア／ゲート／シールド	攻撃	散	ATK	75	H.P	410	コスト	20	速度	2
名称	ドラゴニュート	SS	W散スマ	属性	炎	DEF	40	絵師	山宗						

【ドラゴンスケイル】範囲内の味方全体の防御力を一定時間上げる。さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果が上がる。

シールド無しの2速という時点で候補から外されがちだったドラゴニュートは、今作で待望のシールド持ちに。また、SSにW散スマが追加され、拡散攻撃主体のデッキなら、待機状態でもサポートができる。「ドラゴンスケイル」の初期DEFアップ値が増加しており、効果時間も延長されているので、かなり心強い存在へと成長を遂げた。

稀少度	C	No.	海種：019	FS	リペア／Wシールド	攻撃	単	ATK	60	H.P	500	コスト	15	速度	2
名称	アビス	SS		属性	闇	DEF	10	絵師	タカヤマトシアキ						

【ディフェンスシフト】範囲内の敵1体の防御力を一定時間、自身と同じにする。

完全に割り切ったパラメータになったアビス。自身の死滅リスクが上がったものの、相対的に「ディフェンスシフト」による効果も強化されているため、いかに自身への被ダメージを減らしつつ、「ディフェンスシフト」の対象となった使い魔を落とせるかがカギになってくるぞ。

稀少度	C	No.	海種：020	FS	リペア／シールド／サーチ	攻撃	散	ATK	10	H.P	430	コスト	10	速度	2
名称	カナロア	SS	複スマ	属性	光	DEF	25	絵師	山宗						

【脆弱粘液】範囲内の敵1体の防御力を一定時間、大幅に下げる。

サーチを獲得し、シールドとサーチアイの両方をカバーできるようになったカナロア。拡散攻撃と相性のいい攻撃寄りのスペックになり、10コストながらダメージを与えられるようになった。「脆弱粘液」で敵主力のDEFを半減させ、ピンポイントで集中的に狙っていこう。

稀少度	C	No.	海種：021	FS	リペア／ゲート／シールド	攻撃	散	ATK	10	H.P	460	コスト	15	速度	2
名称	ドラコケンタウロス	SS	ゲージ	属性	炎	DEF	70	絵師	タカヤマトシアキ						

【アタックシフト】範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、自身と同じにする。

ドラコケンタウロスにもシールドが与えられ、2速使い魔のボーダーをクリア。アビス同様、振り切ったパラメータになっており、自身の役割は「アタックシフト」による敵主力弱体化に特化。DEFは高コストに引けを取らないので、「アタックシフト」使用後は壁役として頼っていけるぞ。

稀少度	C	No.	海種：022	FS	リペア／ゲート／Wサーチ	攻撃	散	ATK	55	H.P	440	コスト	15	速度	2
名称	ヤクシニー	SS	ゲージ	属性	光	DEF	30	絵師	春乃壱						

【鬼神剛力】範囲内の味方全体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。

スキル面の変更は無く、スペックがより攻撃偏重型になった。特に不死に対しては、「鬼神剛力」によるATK強化も相まって、かなりのメタ力を発揮する。拡散攻撃主体のデッキを組む場合には、この元祖ヤクシニーをデッキに組み込んでおいて間違いはないぞ。

稀少度	C	No.	海種：023	FS	Wアルカナ／ゲート／シールド	攻撃	単	ATK	60	H.P	440	コスト	15	速度	1
名称	白ワニ	SS	リジェネ	属性	撃	DEF	25	絵師	タカヤマトシアキ						

【闇に輝く瞳】封印された味方のサーチアイを修復する。

アルカナ持ちであるがゆえ、出撃タイミングは限られてくるため、リジェネの追加はうれしい変更点。スペックが一気にアタッカーのそれになり、アルカナ持ちの使い魔ながら、バリバリ戦闘をこなせるぞ。「闇に輝く瞳」でサーチのカバーは完璧なので、15コスト枠にうまく組み込めるようなデッキを模索したい。

稀少度	[illegible]	No.	海種：024	FS	ゲート	攻撃	単	ATK	30	H.P	410	コスト	10	速度	4
名称	ヘケト	SS	レジスト	属性	撃	DEF	40	絵師	甲壱						

【ウォーターシェル】範囲内の味方1体の防御力を一定時間上げる。さらに、敵ゲートを封印中は効果が上がる。

「ウォーターシェル」のゲート封印時の効果がアップ。ゲートが追加され、自ら封印しに行けるようになったので、チャンスがあればゲート封印を狙っていこう。現実的には自身の単ゲートのみでは封印に時間がかかるので、ほかのWゲート持ちの4速使い魔をお供にした方がいいだろう

稀少度	C	No.	海種：025	FS	リペア／サーチ	攻撃	単	ATK	65	H.P	440	コスト	25	速度	3
名称	スノーマン	SS	-	属性	光	DEF	65	絵師	タカヤマトシアキ						

【テレポートチェンジ】ゲート内にいるキャラクタと自身を入れ替える。

アジュダヤと共に海種の一時代を担ったスノーマン。アルカナを待機させておき、すきあらば「テレポートチェンジ」でアルカナ持ちを呼び出す戦法が非常に強力。特殊技の溜まり、スキル共に据え置きなので、今作でもテレポデッキを組んでいけるぞ。

稀少度	C	No.	海種：026	FS	リペア／Wシールド／サーチ	攻撃	単	ATK	60	H.P	450	コスト	20	速度	2
名称	カロン	SS	-	属性	撃	DEF	45	絵師	増田幹生						

【バックウォーター】範囲内に敵が1体でもいる場合は敵パーティを一定時間、強制的に後退させる。

DEFが若干強化された以外、大きな変更点は無い。「バックウォーター」をフル活用して、制圧・封印面でリードを広げていく基本戦術は今作でも健在。ジョリーロジャーやアルカナ持ちと組ませるのが主流だが、新使い魔との組み合わせも面白そうだ。

稀少度	C	No.	海種：027	FS	リペア／ゲート／シールド	攻撃	散	ATK	[illegible]	H.P	410	コスト	10	速度	[illegible]
名称	ショロトル	SS	散スマ	属性	炎	DEF	10	絵師	緑川美帆						

【堅牢転写】範囲内の敵1体の防御力を一定時間、自身にコピーする。

続々とシールド持ちが増える海種の2速勢だが、このショロトルも例外ではない。シールドを携え、おまけに散スマも追加されて帰ってきた。サラスヴァティーと対を成し、こちらもDEFをコピーする「堅牢転写」と非常に相性のいいスペックになっているぞ。

稀少度	SR	No.	海種：028	FS	Wサーチ	攻撃	[illegible]	ATK	40	H.P	450	コスト	20	速度	4
名称	ラクシュミー	SS	-	属性	炎	DEF	50	絵師	KEI						

【エナジーリンク】範囲内の味方全ての攻撃力と防御力を一定時間上げる。さらに、効果中フィールドにいる時間が長いほど効果が上がる。ただし、1体でも死滅すると効果中の味方全てが死滅する。

勝ちパターンに持ち込むまでが難しいラクシュミーだが、降魔の存在によって未知の可能性が見えてきそうだ。「エナジーリンク」中の欠点を補ってくれそうな降魔、～殲滅の怒涛～や、～蒼天の守護龍～などと組ませてみるといいだろう。ほかにも、新使い魔や降魔の組み合わせで必勝のパターンを作れるデッキの模索に励もう。

稀少度	SR	No.	海種：029	FS	ゲート	攻撃	[illegible]	ATK	60	H.P	410	コスト	20	速度	4
名称	アプサラス	SS	複スマ	属性	撃	DEF	40	絵師	D-SUZUKI						

【水の羽衣】範囲内の味方全てが一定時間、敵必殺技・特殊技の対象外になる。さらに、防御力が上がる。

パラメータが強化され、HP管理に注意さえすれば、高コストと同レベルのアタッカーとして機能してくれる。「水の羽衣」のDEFアップ値が上昇しているので、前作以上に堅牢な守りを実現できるぞ。ラクシュミーデッキのみならず、活躍の場が広がりそうだ。

稀少度	R	No.	海種：030	FS	シールド	攻撃	単	ATK	60	H.P	530	コスト	30	速度	3
名称	キャンサー	SS	レジスト	属性	炎	DEF	70	絵師	小城崇志						

【シザーグラップ】敵パーティの位置に移動速度低下の範囲を出現させる。特殊技の発動位置が敵パーティに近いほど出現回数が増える。ただし、効果は敵、味方全てに発生する。［時・早］

神族のケノカと並ぶHPの最高値530を誇る。攻守共にバランス良く、スペックは文句ナシ。とはいえ、特殊技の「シザーグラップ」が移動速度ダウンのアーティラリー系であるため、人獣への対策が満足に取れないことから、戦闘よりも「シザーグラップ」を最大限に生かせるような、制圧戦を得意とするデッキを組み上げよう。

稀少度	R	No.	海種：031	FS	Wゲート	攻撃	散	ATK	50	H.P	420	コスト	15	速度	4
名称	テティス	SS	-	属性	闇	DEF	40	絵師	Tomatika						

【拡散波紋】範囲内の拡散攻撃を持つ味方全てのスマッシュダメージを一定時間上げる。さらに、拡散攻撃がスマッシュ攻撃になる。（範囲内の種族が海種の場合、効果が上がる）

海種6枚デッキの中核を担う存在として台頭したテティスは、攻撃寄りのパラメータを引っさげて再誕。当然ながら「拡散波紋」で強化した状態の与ダメージの期待値も上昇しているぞ。特に神族に対しては15コストながら類を見ない高ダメージを与えていける。迷ったら入れとけレベルの優秀な使い魔だ。

稀少度	UC	No.	海種：032	FS	-	攻撃	[illegible]	ATK	60	H.P	420	コスト	15	速度	4
名称	大入道	SS		属性	光	DEF	30	絵師	村山竜大						

【大海の渦】範囲内の敵全てが一定時間、敵特殊技の対象外になる。さらに、特殊技の効果を消す。

強化系の特殊技に対して絶大の抑止力となる「大海の渦」を持っている大入道。新使い魔には強化系の特殊技を持つものが多いので、今バージョンではいよいよ台頭してきそうだ。拡散攻撃であるとともに、きっちり攻撃特化のスペックを持っているのも高評価。

稀少度	UC	No.	海種：033	FS	ゲート	攻撃	散	ATK	50	H.P	390	コスト	10	速度	4
名称	ノーチラス	SS	複スマ	属性	炎	DEF	25	絵師	増田幹生						

【マグマプレス】範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、敵ゲートを封印中は威力が上がる。

防御偏重型から一転、攻撃偏重型に変更され、人獣に対して10コストながら絶大のメタ力を発揮。当然、耐久力は最弱クラスなので、集中攻撃を受けると即死滅させられてしまう。常に壁役の後方を位置取り、「マグマプレス」を当てつつ、カンカン殴っていこう

稀少度	UC	No.	海種：034	FS	シールド	攻撃	単	ATK	50	H.P	420	コスト	15	速度	3
名称	マーマン	SS	-	属性	闇	DEF	40	絵師	山宗						

【避雷の矛】範囲内の味方1体が雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

バランス型のスペックへと調整されたマーマン。今作でも貴重な3速シールド持ちなので、それだけで十分選択候補。「避雷の矛」の効果時間が延びているので、味方の主力を長時間雷無敵の状態にできるようになった。闇属性をいかに解決するかが課題か

稀少度	C	No.	海種：035	FS	Wアルカナ／ゲート	攻撃	単	ATK	25	H.P	450	コスト	10	速度	1
名称	クローラ	SS	リジェネ／レジスト	属性	光	DEF	35	絵師	山宗						

【太古の知識】範囲内の味方使い魔全ての特殊技ゲージが、一定量増加する。

他のアルカナ持ちとは打って変わって、こちらは大きな変更はナシ。「太古の知識」の使い魔の特殊技ゲージを増やしつつ、勝負どころで出撃といった立ち回りは従来通り。今作でもテレポデッキやリリアナデッキで安定の活躍を見せてくれそうだ。

稀少度 C No. 海種：036 FS リペア／ゲート／シールド 攻撃 ATK H.P. 410 コスト 30 速度 2
名称 ヒュドラ SS レジスト 属性 闇 DEF 70 絵師 タカヤマトシアキ

【ウィークネス】範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。[時・早]

DEF が 70 を超え、さらに安定した活躍が期待できるヒュドラ。最大の注目ポイントは特殊技のたまり時間が 20 コストレベルまで減少したことだろう。今までよりも早い回転で「ウィークネス」を撃てるので、DEF 強化も手伝って、安定してレベルを上げやすくなっている。スーピエと並ぶ拡散デッキの主役を張れる使い魔だ。

稀少度 C No. 海種：037 FS リペア／シールド／サーチ SS 単スマ 攻撃 ATK H.P. 410 コスト 10 速度 2
名称 ピュトン 属性 光 DEF 30 絵師 タカヤマトシアキ

【スプラッシュウェイブ】範囲内の拡散攻撃を持つ味方全ての攻撃範囲を一定時間拡大する。

「スプラッシュウェイブ」の攻撃範囲拡大倍率が大きく強化され、サクリファイスと同レベルに、ATK を底上げすれば、接触前から敵パーティを半壊状態にできるぞ。拡大後の範囲を把握し、効率良く使用できるかがポイントだろう。自身がシールド持ちになったのも見逃せないポイントだ。

稀少度 UR No. 海種：038 FS シールド／Tサーチ 攻撃 単 ATK 45 H.P. 430 コスト 20 速度 3
名称 アナンタ SS - 属性 炎 DEF 50 絵師 安倍吉俊

【トード】範囲内の敵使い魔 1 体を一定時間、カエルに変身させる。

複数攻撃ながら 3 速シールド＆ T サーチという超優秀なスキルはそのままに、ATK が上昇し、攻めと守りとで安定した使い魔になった。「トード」は相変わらず敵 1 体をほぼ無力化できるので、敵パーティの中で最も厄介な使い魔を対象にして、カエル状態のうちに戦局を掌握しよう。

稀少度 SR No. 海種：039 FS Wゲート／サーチ 攻撃 単 ATK 65 H.P. 490 コスト 30 速度 4
名称 わだつみ SS ゲージ 属性 DEF 絵師 末弥純

【毎神大瀑布】自身の攻撃力・移動速度・制圧力を一定時間上げる。さらに、敵ゲートの封印数が多いほど効果が上がる。[時・早]

ゲート封印がポイントとなる「海神大瀑布」を持つため、ゲートが W ゲートに強化されたのは重要。また、パラメータ変化も、「海神大瀑布」で ATK を上げられるため、DEF が増加したのはうれしい点だ。さらに、「海神大瀑布」の ATK 上昇値と効果時間が強化された点にも注目。全体的に上昇修正を受けており、新使い魔ディーナシーの追加もあって、わだつみを軸としたデッキも組めそうだ。

稀少度 SR No. 海種：040 FS パワー／シールド 攻撃 ATK 40 H.P. 460 コスト 25 速度 3
名称 魔海侯フォルネウス SS - 属性 闇 DEF 65 絵師 相場良祐

【スコール】範囲内の敵 2 体に闇属性の大ダメージをあたえる。さらに、攻撃間隔を長くする。自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。[時・早]

海のバランスデッキやテレポデッキで活躍したフォルネウス。優秀なスキルはそのままに、DEF が強化されて再登場。「スコール」も変わっておらず、相変わらずレベル 3 以上は威力共に文句ナシの性能を誇る。耐久力が上がって生存確率は上がったが、油断せずに大事に育てよう。

稀少度 R No. 海種：041 FS Wサーチ 攻撃 ATK 70 H.P. 420 コスト 15 速度 4
名称 沙悟浄 SS - 属性 撃 DEF 60 絵師 原田たけひと

【降魔の宝杖】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。

空撃ちでもレベルを上げることができる優秀な自身強化技「降魔の宝杖」を持つものの、素の ATK が低いのがキズだった沙悟浄だが、Re:2 で ATK が上昇。レベル 1 の「降魔の宝杖」使用時でも、一線級のアタッカーになれるようになったぞ。

稀少度 R No. 海種：042 FS シールド 攻撃 ATK 10 H.P. 510 コスト 20 速度 3
名称 ポセイドン SS リジェネ 属性 撃 DEF 80 絵師 皆葉英夫

【水鏡の矛】範囲内の敵 1 体の攻撃力を一定時間、自身にコピーする。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。[時・早]

DEF をコピーするメリュジーヌ同様、より尖ったパラメータへと変化し、ATK をコピーする「水鏡の矛」との相性がより良くなった。今作でも 10 コストの回転で撃てるため、相変わらず常に強化した状態で戦闘に臨むことができるぞ。ゲージがたまっていないタイミングでは、鉄壁のディフェンスで味方の壁となろう

稀少度 R No. 海種：043 FS ゲート／サーチ 攻撃 ATK 35 H.P. 430 コスト 10 速度 4
名称 乙姫 SS - 属性 撃 DEF 30 絵師 虫良

【玉手箱】範囲内の敵 2 体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。

敵 2 体を実質的にほぼ無力化する「玉手箱」の性能が評価され、優秀な 10 コスト使い魔として 5 本の指に入るであろう乙姫。散スマが無くなったものの、ゲート＆サーチは据え置かれているので、まだまだ優秀なレベル。10 コストで迷ったら取りあえず組み込むことをオススメするぞ。

稀少度 UC No. 海種：044 FS リペア／Wシールド 攻撃 散 ATK 10 H.P. 440 コスト 25 速度 2
名称 シザーズ SS - 属性 炎 DEF 80 絵師 甲壱

【ハノルシザー】範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。さらに、特殊技レベルを 1 つ下げる。味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる。[時・遅]

パンチ力に不安があったシザーズだが、ATK が強化されたことで戦闘力が増加している。また、US ゲージが 2 本になったことで、「ハノルシザー」の効果値変動が 4 段階から 3 段階変化に変更。2 段階目が前作までの 3 段階目に相当するようになったので、実質的には強化されているぞ。

稀少度 JC No. 海種：045 FS リペア／シールド／サーチ 攻撃 ATK 80 H.P. 510 コスト 20 速度 2
名称 メリュジーヌ SS 散スマ 属性 光 DEF 10 絵師 塚本陽子

【ハードコピー】範囲内の敵 1 体の防御力を一定時間、自身にコピーする。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。[時・早]

「ハードコピー」の特殊技たまり時間が 10 コスト並に強化された。これにより、開幕から終盤までほぼ毎戦闘使うことができるようになっている。パラメータも 20 コストで HP510 と高く、うまく敵の高 DEF をコピーできれば、凶悪なスペックに。相対的にレベルも上げやすくなっており、レベル 3 以上にまで育てれば 1 戦闘中はほぼ最後まで強化された状態で戦えるようになるぞ。

稀少度 UC No. 海種：046 FS リペア／シールド／Wサーチ 攻撃 単 ATK 50 H.P. 460 コスト 15 速度 2
名称 ジョリー・ロジャー SS 単スマ 属性 光 DEF 30 絵師 塚本陽子

【奴隷の足枷】範囲内の敵・味方 1 体の移動速度を一定時間、自身と同じにする。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。[時・遅]

SS に単スマが追加。自身の能力上、出撃のターンが限られるため、ゲート内からサポートできるようになったのはうれしい。防御寄りだったスペックが、一転して攻撃特化型に変更。運送要員としてだけでなく、戦闘要員としても頼っていける。「奴隷の足枷」はたまり時間・効果時間が弱体化されたので、運用方法を再確認しよう

稀少度 JC No. 海種：047 FS Wアルカナ／Wゲート／シールド 攻撃 単 ATK 65 H.P. 380 コスト 15 速度 1
名称 モケーレ・ムベンベ SS リジェネ 属性 炎 DEF 35 絵師 甲壱

【マッドシェル】自身の防御力を一定時間上げる。さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど効果が上がる。

W アルカナ持ちにしては珍しい攻撃特化型のモケーレ・ムベンベは、さらなる強化が施され、15 コストトップレベルの ATK65 を誇る使い魔になった。「マッドシェル」の効果時間が延長され、さらに DEF 上昇値もアップしており、特殊技使用時には 25 ～ 30 コストレベルの使い魔として戦闘に参加できる。

稀少度 C No. 海種：048 FS リペア／Wゲート／シールド 攻撃 ATK 10 H.P. 420 コスト 10 速度 2
名称 河虎 SS - 属性 撃 DEF 80 絵師 村山竜大

【クリップショット】範囲内の敵 2 体の攻撃力を一定時間、自身と同じにする。

強制的に自身と同じ ATK にする「クリップショット」を持つ河虎も、同系統の技を持つ使い魔たちと同様、より割り切ったパラメータになった。敵の雷攻撃使い魔を筆頭に、ATK の高い使い魔を軒並み弱体化させつつ、自身は味方の壁となって、戦闘を有利に運ぼう。

稀少度 C No. 海種：049 FS ゲート 攻撃 単 ATK 20 H.P. 450 コスト 10 速度 4
名称 ルサールカ SS レジスト 属性 光 DEF 40 絵師 D-SUZUKI

【ベクトルスピン】範囲内の敵全てのカード方向を回転させる。さらに、一定時間攻撃力を下げる。[時・遅]

ルサールカは ATK と DEF が逆転。10 コストながら、敵の攻撃に晒されてもそこそこ耐えられるようになっている。ダメージソースは他の味方にまかせ、耐久力の上がった自身は、「ベクトルスピン」による妨害をメインに、味方のサポート役として立ち回るといいだろう。

稀少度 C No. 海種：050 FS Wゲート 攻撃 単 ATK 70 H.P. 390 コスト 10 速度 4
名称 ダゴン SS - 属性 闇 DEF 55 絵師 小城崇志

【ディスチャージ】範囲内の味方全てが雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。[時・遅]

10 コスト群の中でもかなり高めの DEF を誇るダゴン。HP は少なめなので、そこまで無茶はきかないが、ある程度は味方の壁役にもできるので、雷属性に対して無敵にできる「ディスチャージ」と合わせて、自軍のフォロー役として頼っていこう。

稀少度 C No. 海種：051 FS ゲート／リペア／シールド 攻撃 散 ATK 20 H.P. 390 コスト 10 速度 2
名称 ムシュフシュ SS 散スマ 属性 闇 DEF 55 絵師 仙田聡

【竜水壁】範囲内の味方 2 体の防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が海種の場合、大幅に上がる）

今作でも優秀なガード＆シールド持ちのムシュフシュ。スペックが上昇し、攻守の両面で強化されている。「竜水壁」の効果時間が若干ながら短くなっているが、その代わり DEF 上昇値が増加しているので、トータルで使いやすくなっているぞ。

稀少度 UR No. 海種：052 FS パワー／ゲート／Tサーチ 攻撃 ATK H.P. 430 コスト 20 速度 4
名称 スプライト SS - 属性 光 DEF 60 絵師 Tomatika

【メタモルフォーゼ】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、範囲内の味方使い魔 1 体が全てのダメージを受けなくなる。ただし、通常攻撃・特殊技が禁止される。

複数攻撃持ちでありながら、今作でもガイアと並んで破格のスキルを所持しているスプライト。DEF が上がったことで、味方を「メタモルフォーゼ」で守っている間の戦闘を凌げるようになった。無敵にした味方を壁にしつつ、うまく戦闘をこなそう。

稀少度 SR No. 海種：053 FS ガード／リペア／Wシールド 攻撃 ATK 65 H.P. 480 コスト 15 速度 2
名称 アクアナイト SS ゲージ 属性 光 DEF 10 絵師 塚本陽子

【装甲転移】範囲内の敵 2 体の防御力を一定時間、自身と同じにする。自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。

今作でも貴重な W シールド＆ガード持ちのアクアナイト。より尖ったパラメータに変化し、相対的に「装甲転移」の効果が強化されている。制圧戦で引けを取らない構成にして、敵を引き寄せ、「装甲転移」で敵の主力をすぐさま死滅へと追い込んでやろう。

稀少度 R No. 海種：054 FS シールド 攻撃 ATK 10 H.P. 440 コスト 25 速度 3
名称 アクアキング SS 散スマ 属性 撃 DEF 70 絵師 タカヤマトシアキ

【絶対王者】範囲内の味方 1 体と自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、雷属性の攻撃に対して無敵になる。（範囲内の種族が海種の場合、大幅に上がる）[時・早]

スペック、特殊技ともに優秀であるものの、環境的に奮わなかったアクアキングだが、大きな変化が訪れた今バージョンでは台頭する可能性大。DEF が上昇し、安心して壁役を任せられるレベルになったので、その汎用性も高くなっている。「絶対王者」の範囲が拡大しているので、今までよりも離れた位置取りで味方を対象にできるのもポイントだ。

稀少度 R No. 海種：055 FS Wゲート 攻撃 単 ATK 75 H.P. 450 コスト 30 速度 4
名称 アジュダヤ SS 単スマ／複スマ 属性 撃 DEF 75 絵師 皆葉英夫

【ベノムザッパー】範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。さらに、ＨＰを徐々に減らす。[時・早]

テレポデッキや前バージョン後期の海種 6 枚デッキを筆頭に、ディフェンダー兼アタッカーとして大活躍したアジュダヤ。Re:2 では ATK が大きく強化され、より信頼のおける使い魔へと成長。「ベノムザッパー」の効果はそのままなので、移動速度ダウンからダメージまで、用途に応じて使うタイミングを計ろう

稀少度 UC No. 海種：056 FS リペア／Wシールド 攻撃 ATK 65 H.P. 410 コスト 20 速度 2
名称 ミストドラゴン SS - 属性 闇 DEF 50 絵師 増田幹生

【霧のブレス】フィールド内にいる敵全ての攻撃力を一定時間、大幅に下げる。さらに、制圧力を下げる。ただし、効果終了後に自身は死滅する。[時・遅]

オーバースペック気味だったためか、ゲートと W 散スマが削除された。2 速であることを踏まえ、ゲートはまだしも W 散スマは残念。とはいえ、ミストドラゴンの本領はもちろん「霧のブレス」にあり、こちらは今まで通りに使っていけるので、1 試合中 2 回を目安に、「霧のブレス」を活かせる戦略を組み立てよう。

稀少度 JC No. 海種：057 FS Wゲート 攻撃 単 ATK 10 H.P. 490 コスト 10 速度 4
名称 リップル SS - 属性 闇 DEF 40 絵師 村山竜大

【エクスチェンジ】範囲内の味方 1 体と自身のＨＰを入れ替える。[時・遅]

対象の味方と自身の残り HP を交換する「エクスチェンジ」を持つ変わった使い魔だが、より特殊技との相性を考慮されたスペックへと変化。HP490 は 10 コスト使い魔の中でも最高値。戦闘開始後は割り切って後方に待機し、主力の HP が減ってきたら「エクスチェンジ」でサポートしよう。

稀少度 UC No. 海種：058 FS - 攻撃 ATK 30 H.P. 420 コスト 15 速度 4
名称 トリトン SS - 属性 炎 DEF 50 絵師 D-SUZUKI

【勝利の歌】範囲内の敵 2 体の攻撃力を一定時間下げる。さらに、通常攻撃範囲を縮小する。

複スマが消えてしまったのは残念だが、代わりに「勝利の歌」の効果時間が延長されている。若干ながら、今までよりも長い時間、敵を弱体化できるので、その間に畳み掛けてしまおう。スペックは防御偏重型になったため、味方のフォロー役としての起用をオススメしたい。

稀少度 C No. 海種：059 FS リペア／Wシールド 攻撃 散 ATK 25 H.P. 410 コスト 10 速度 2
名称 海サソリ SS - 属性 炎 DEF 45 絵師 甲壱

【ヘッドハガー】範囲内の敵 2 体の攻撃間隔を一定時間、長くする。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。

4 速のノーチラスに対し、今作でも 2 速 W シールドが特徴となる海サソリ。パラメータが若干強化されている半面、HP は低めなので、HP 管理には気を配ろう。「ヘッドハガー」で敵主力の攻撃間隔を長くできるので、長期的な戦闘ではノーチラスよりも高い戦果を期待できるぞ。

稀少度 C No. 海種：060 FS リペア／シールド／Wサーチ 攻撃 ATK 50 H.P. 440 コスト 15 速度 [illegible]
名称 シーヘア SS - 属性 闇 DEF 35 絵師 Wolfina

【ぐるぐるショット】範囲内の敵全てのカード方向を回転させる。さらに、一定時間防御力を下げる。[時・遅]

前バージョンの後期、アジュダヤ入りの 6 枚デッキでサポート役を努めたシーヘア。殴り合いの戦闘で真価を発揮する「ぐるぐるショット」は健在。単体強化系やサクリファイスへの対策として非常に優秀な技なので、15 コスト枠に空きがあったら、とりあえず組み込んでみるといい

稀少度 C No. 海種：061 FS - 攻撃 ATK 30 H.P. 390 コスト 10 速度 3
名称 マカラ SS - 属性 撃 DEF 40 絵師 甲壱

【ショットガンスケイル】範囲内の味方 2 体の通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。[時・遅]

マカラの本領は開幕から主力 2 体を複数攻撃にできる「ショットガンスケイル」にあるため、リジェネ削除はほぼ問題無しといえる。DEF が強化された半面、HP は低めに設定されているので、特殊技使用の前後で死滅させられないよう注意しよう。

不死

総枚数 62 枚　UR 2　SR 8　R 13　UC 17　C 22

フィールドスキル					
ゲート	11	Wゲート	4	Tゲート	0
[illegible]	9	Wサーチ	[illegible]	Tサーチ	0
[illegible]	19	W[illegible]	18	T[illegible]	2
[illegible]	0	Wアルカナ	1		
[illegible]	31	[illegible]	0	ガード	3

サポートスキル			
[illegible]	3	[illegible]	3
[illegible]	2	[illegible]	2
[illegible]	6	[illegible]	2
[illegible]	4	[illegible]	1
[illegible]	4	[illegible]	0
[illegible]	3	[illegible]	0

稀少度 SR No. 不死：001 FS リペア 攻撃 ATK 50 H.P. 450 コスト 30 速度 3
名称 ゴルベーザ SS - 属性 闇 DEF 75 絵師 オクロアキラ

【W メテオ】範囲内の敵 1 体に闇属性の大ダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]

DEF が 75 を超えつつも、ATK50 を維持し、30 コスト＆レベル制を持つ使い魔として、理想的なスペックに生まれ変わったゴルベーザ。これで「W メテオ」を MAX レベルまで育てるのも容易になった。デッキの中核を担う使い魔として、攻守において文句ナシの活躍を見せてくれるはずだ。

稀少度 SR No. 不死：002 FS Wサーチ 攻撃 ATK H.P. 450 コスト 20 速度 3
名称 スカルミリョーネ SS - 属性 撃 DEF 60 絵師 オクロアキラ

【のろいのうた】範囲内の敵全てから攻撃力を一定量吸収する。

W サーチにランクアップしたことで、自身一人でも効率よくサーチが封印できるようになった。DEF が増加したことで、「のろいのうた」使用前後で一気に体力を消耗してしまうことが少なくなったため、「のろいのうた」を最大限に活かせるようになっているぞ。

稀少度 SR No. 不死：003 FS Wゲート 攻撃 ATK 30 H.P. 380 コスト 15 速度 4
名称 クシンシー SS - 属性 撃 DEF 60 絵師 茂木雄介

【ソウルスティール】範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。さらに、復活時間増加の呪いをかける。効果中に死滅した敵は復活時間が長くなる。[時・遅]

「ソウルスティール」が強化され、前バージョンで、その存在感を際立たせたクジンシー。弱体化が危ぶまれるも、「ソウルスティール」据え置きに加え、スペック強化に W ゲートのおまけまで付いて、より凶悪な存在となって再臨。ただし、高い DEF を誇るとはいえ、HP が 300 台なので、集中的に攻撃＋特殊技のダメージを受けてしまうと、即死滅に持ち込まれるので注意しよう。

稀少度	SR	No.	不死：004	FS	シールド	攻撃	[illegible]	ATK	[illegible]	H.P	420	コスト	25	速度	3
名称	ボクオーン	SS	リジェネ	属性	闇	DEF	70	絵師	茂木 雄介						

【マリオネット】範囲内に敵が1体でもいる場合は敵パーティを一定時間、移動速度をスピード4にし、強制的にランダム移動させる。

不死4枚デッキで台頭後、度重なる弱体化にもめげずに使われてきた超優秀な使い魔だが、ここでついに大きなメスが入った。リペア剥奪＋Wリジェネのリジェネ化である。この大きな変化を受けて、どこまで生き残れるのかはまだ未知数。今後の動向に注目したい使い魔だ。

稀少度	R	No.	不死：006	FS	Wサーチ	攻撃	散	ATK	60	H.P	460	コスト	25	速度	3
名称	センギアの吸血魔	SS		属性	雷	DEF	65	絵師	Scott M Fischer						

【(ヴァンピリズム) 吸血の呪い】敵のアルカナストーンシールドの封印ゲージを、一定量増加させる。

不死4枚デッキやゴルベーザデッキで活躍したセンギアの吸血魔は、ボクオーンとは対象的に、サーチがWサーチに強化され、より施設絡みの立ち回りに強くなって帰ってきた。「吸血の呪い」の施設封印率も変わっていないので、今まで通りの使い方で問題ないぞ。

稀少度	R	No.	不死：008	FS	Wゲート	攻撃	単	ATK	60	H.P	510	コスト	30	速度	4
名称	ノーライフキング	SS	レジスト	属性	炎	DEF	75	絵師	一徳						

【インフェルノ】マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)

全使い魔中、最高クラスであるHP500オーバーは圧巻の一言。DEFも75とこちらも最高クラスで、よほど無理をさせない限り、まず死滅することはない。レベル制の罠である「インフェルノ」は、その広大な範囲もあって、命中率は高く、レベルも上げやすいため、人獣に対してこれ以上ないメタ力を発揮してくれるぞ。

稀少度	R	No.	不死：010	FS	リペア／Wシールド	攻撃	単	ATK	55	H.P	440	コスト	25	速度	2
名称	閻魔大王	SS	リジェネ	属性	撃	DEF	75	絵師	高村 英彰						

【御大返還】自身をゲートに戻す。

複スマがリジェネに変更。自身が「御大返還」で帰還した後もフィールドに残った味方キャラを支援できるのがうれしい。ATKが55に上がったことで、帰還という保険をかけつつ、より敵にダメージを与えられるようになった。特に魔種戦でフル稼働させれば、今まで以上の戦果が期待できるだろう。

稀少度	UC	No.	不死：012	FS	リペア／ゲート／Wシールド	攻撃	単	ATK	40	H.P	430	コスト	20	速度	2
名称	スカルドラゴン	SS	-	属性	闇	DEF	70	絵師	タカヤマトシアキ						

【悲哀の魔眼】範囲内の敵全てに一定時間闇弱点を付加する。[時・遅]

単スマが無くなった代わりに、ゲートが備わったのはうれしい点。鈍足ながら、ここぞという場面で敵を追い詰めた際にゲートを閉じられる利点は大きい。ネックだったATKの低さも、このたびのATK強化により緩和され、「悲哀の魔眼」による弱点付加時のダメージ効率上昇にも貢献。

稀少度	UC	No.	不死：014	FS	Wサーチ	攻撃	単	ATK	25	H.P	440	コスト	15	速度	3
名称	モルガン	SS	-	属性	炎	DEF	60	絵師	Tomatika						

【ヒートアップ】範囲内の味方全体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。

不死の号令持ちであるモルガンは、不死種ながらDEFが心もとないため、すぐ標的にされて落とされてしまい、今一つ活躍し切れなかった。しかし、今度のモルガンはDEF60と、15コスト使い魔の中でもトップクラス。高DEFで敵からの攻撃をカットしつつ、「ヒートアップ」で味方を強化し、殲滅へとつなげる理想的な立ち回りが実現可能となった。いよいよ不死戦闘デッキが台頭してきそうだ。

稀少度	UC	No.	不死：016	FS		攻撃	散	ATK	40	H.P	450	コスト	10	速度	3
名称	スカルライダー	SS	散スマ	属性	撃	DEF	40	絵師	D-SUZUKI						

【プレッシャーノイズ】範囲内の敵1体の防御力を一定時間下げる。

サーチが削除され、W散スマが散スマに変更と、スキル面での弱体化が目立つ結果となった。スペックは一切の変更が無く、10コストの中では高いHPを誇り、DEFもそこそこなので、長期的な戦闘にもついていける。「プレッシャーノイズ」で、敵主力の耐久力を半減させて畳み掛けよう。

稀少度	UC	No.	不死：018	FS	リペア／ゲート／Wシールド	攻撃	単	ATK	40	H.P	450	コスト	20	速度	2
名称	ノスフェラトゥ	SS	-	属性	雷	DEF	65	絵師	小城 崇志						

【サンダーコフィン】マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに雷属性のダメージをあたえる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)

不死にしてはDEFが低く、開幕の戦闘や罠設置後に撃破されてしまうことが多かったノスフェラトゥだが、防御特化型にパラメータが変更され、過去のウィークポイントが解消されている。また、ゲートのスキルが追加され、鈍足ながら敵をゲート際まで追い詰めつつ、ゲート封印が可能になっているぞ。

稀少度	C	No.	不死：020	FS	リペア／ゲート／シールド	攻撃	散	ATK	30	H.P	410	コスト	10	速度	2
名称	暗黒騎士	SS	単スマ	属性	闇	DEF	40	絵師	春乃壱						

【ウェポンバッシュ】範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。

2速シールド無しという条件を覆すことができず、使われる機会の無かった暗黒騎士だが、ついにシールドが追加。加えて、同系統の技の中でも効果時間が長く、優秀な「ウェポンバッシュ」も据え置きなので、いよいよ不死の10コスト候補に割り込んできそうだ。

稀少度	C	No.	不死：022	FS	Wアルカナ／ゲート／シールド	攻撃	単	ATK	40	H.P	390	コスト	10	速度	1
名称	ナイトメア	SS	-	属性	闇	DEF	35	絵師	小城 崇志						

【悪夢の眼差し】範囲内の敵1体に一定時間、闇弱点を付加する。

ATKが大きく上昇した代わりにHPが300台に。アルカナ持ちであることを踏まえると、死滅の危険性が高くなっている点は痛いところ。とはいえ、それも周りのカバー次第であり、考え方によっては鳥かごはされにくくなっていることや、「悪夢の眼差し」後のダメージ効率は上がっているので、うまく運用していきたい。

稀少度	C	No.	不死：024	FS	リペア／Wシールド	攻撃	複	ATK	20	H.P	410	コスト	10	速度	2
名称	女郎蜘蛛	SS		属性	炎	DEF	45	絵師	山宗						

【惑わしの糸】範囲内の敵使い魔全ての特殊技ゲージを、一定量減少させる。

Wシールド化が光る女郎蜘蛛。サポートに特化したとうこつ、戦闘に特化したジャンヌダルクがライバルとなるが、こちらは制圧戦に特化。とはいえ、「惑わしの糸」で、敵特殊技の早い誘発、遅延を狙うことができる上に、複数攻撃かつDEFが高めなので、戦闘でも十分活躍することができるぞ。

稀少度	C	No.	不死：026	FS	リペア／シールド	攻撃	散	ATK	30	H.P	400	コスト	15	速度	2
名称	グール	SS	W散スマ	属性	雷	DEF	65	絵師	小城 崇志						

【ホラーサウンド】範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。

スキル関連の変更は無く、HP減少に伴い、スペックが上昇。DEFは65と、高コスト顔負けの装甲を持ち、低HPながらもある程度は敵の攻撃に晒されても耐えてくれる。「ホラーサウンド」のDEFダウン値が増加。敵のDEFが高いほど相対的に効果が増加するので、同種や海種、神族に対して高い効果を発揮するぞ。

稀少度	SR	No.	不死：028	FS		攻撃	複	ATK	[illegible]	H.P	410	コスト	10	速度	3
名称	ジャンヌ・ダルク	SS	リジェネ／W複スマ	属性	炎	DEF	35	絵師	泉沢 康久						

【英霊の導き】自身の攻撃力・防御力・移動速度を一定時間上げる。[時・遅]

効果が非常に優秀な「英霊の導き」は、弱体化を受けることなく据え置きとなった。よって、今作でも不死の10コスト使い魔では筆頭候補間違いナシだろう。スペックも強化されており、「英霊の導き」で強化すれば、確実に30コスト相当のスペックへと到達。シンプルな強さを持つ使い魔だ

稀少度	R	No.	不死：030	FS	シールド	攻撃	散	ATK	40	H.P	450	コスト	20	速度	3
名称	サマエル	SS	単スマ	属性	闇	DEF	65	絵師	D-SUZUKI						

【神の悪意】マップに一定時間、移動速度低下のトラップを仕掛ける。さらに、HPを徐々に減らす。(トラップをセット後、一定時間を待ち、トラップ範囲内に敵が入ることにより自動で発動)

単スマが追加された。自動発動の罠「神の悪意」を持ち、ゲート内待機も少なくないため、SSとの相性は悪くないぞ。ATKが若干上昇し、攻撃力不足が補われたのはうれしい点。耐久力を活かし、罠への誘導＆発動まで耐えつつ、毒による確殺ラインまでちびちびと削っていこう

稀少度	UC	No.	不死：032	FS	リペア／シールド／サーチ	攻撃	[illegible]	ATK	50	H.P	420	コスト	15	速度	2
名称	チャリオット	SS	Wレジスト	属性	撃	DEF	40	絵師	増田 幹生						

【ソードブレイク】範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間下げる。さらに、通常攻撃範囲を縮小する。

15コストで2速シールド無しは厳しかったが、今作では待望のシールド持ちに変更。ATK、DEFともに上昇しており、戦闘に強くなった。「ソードブレイク」はATKダウン値が増加しており、今まで以上に敵の主力を無力化できるようになっているぞ。

稀少度	R	No.	不死：005	FS	シールド	攻撃	[illegible]	ATK	60	H.P	430	コスト	30	速度	3
名称	ドラキュラ	SS		属性	雷	DEF	70	絵師	直良 有祐						

【吸血】範囲内の敵全てからHPを吸収する。

決め手に欠ける印象のあったドラキュラだが、シールドを携えたことで、目を見張る使い魔へと躍進。ATKの低さと、「吸血」が全種族対応であるがゆえ、海種に対する対策が満足にし切れなかった不安要素も、ATKが一気に60まで上昇したことで解決。中核として頼もしいキャラへと変ぼうを遂げたぞ

稀少度	R	No.	不死：007	FS	ゲート／Wサーチ	攻撃	単	ATK	45	H.P	480	コスト	25	速度	3
名称	リリアナ・ウェス	SS		属性	炎	DEF	75	絵師	Aleksi Briclot						

【(インビジビリティ) 不可視】範囲内の味方全てが一定時間、透明になる。ただし、移動行動以外をした場合、透明が解ける。

DEFからATKに若干パラメータが変動。とはいえ、依然DEF75を誇るので、相変わらず安心して壁役として使っていけるぞ。「不可視」も調整を受けることなく据え置きなので、長時間姿を消して敵をほんろうする立ち回りは今バージョンでも有効だ。より優秀なパーツを見つけて、新リリアナデッキを模索するべし。

稀少度	R	No.	不死：009	FS	ゲート	攻撃	単	ATK	[illegible]	H.P	430	コスト	20	速度	3
名称	シャドウドラゴン	SS	-	属性	闇	DEF	35	絵師	一徳						

【アーマードレイン】範囲内の敵全てから防御力を一定量吸収する。

複スマが削除され、ゲートが追加された。ゲート周りでの攻防もできるようになり、逆転のチャンスを作れるようになった。また、スカルミリョーネ同様、特殊技とより相性のいいスペックに変更されており、ATKが上昇。「アーマードレイン」でDEFを底上げしつつ、まとまったダメージを与えていけるぞ。

稀少度	UC	No.	不死：011	FS	リペア／Wシールド	攻撃	単	ATK	55	H.P	460	コスト	25	速度	2
名称	ドラゴンゾンビ	SS	複スマ	属性	闇	DEF	70	絵師	山宗						

【闇の龍穴】マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに闇属性のダメージをあたえる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)

SSのW複スマが複スマに弱体化してしまったものの、自身が組み込まれるデッキは単数攻撃主体のデッキであることがほとんどなため、ほぼ影響無し。スペック面では、DEFがさらに上昇。強固な装甲を盾に、敵陣深くへと進軍しつつ、「闇の龍穴」を仕掛けることができるぞ。

稀少度	UC	No.	不死：013	FS	Wサーチ	攻撃	単	ATK	50	H.P	430	コスト	20	速度	3
名称	ソル・ド・レイ	SS		属性	撃	DEF	60	絵師	松田 俊孝						

【撃罠錬成】マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動

単数攻撃デッキに組み込まれることが多かったため、単スマが削除されてしまったのは残念だが、ATKが上昇し、魔種に対して通常戦闘でもダメージを与えられるようになった。生命線は「撃罠錬成」なので、相手のデッキや戦略、果ては人読みまで視野に入れ、先の展開を読み切って命中させていこう。

稀少度	UC	No.	不死：015	FS		攻撃	複	ATK	30	H.P	390	コスト	10	速度	3
名称	とうこつ	SS		属性	炎	DEF	40	絵師	小城 崇志						

【邪骨障壁】範囲内の味方1体の防御力を一定時間上げる。(範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる)

ゴルベーザデッキのパーツとして、四凶の中で唯一活躍を見せたとうこつ。Re：2ではDEFが強化され、相対的に味方へのサポートにおける性能が向上。前に出過ぎないよう注意しつつ、「邪骨障壁」で主力使い魔のDEFを大幅に上げて、援護に徹しよう。

稀少度	UC	No.	不死：017	FS	ゲート	攻撃	単	ATK	[illegible]	H.P	440	コスト	15	速度	3
名称	呪術師	SS	ゲージ	属性	雷	DEF	60	絵師	塚本 陽子						

【ライトプロテクション】範囲内の味方全てが光属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

何といっても単数攻撃になったのが重要なポイントだろう。モルガンデッキなどの戦闘型デッキに組み込みやすくなったおかげで、活躍の場が一気に広がったといえる。スペックも不死らしい防御偏重型になったので、味方の壁役をこなしつつ、「ライトプロテクション」による強化と、優秀なサポート要員として活躍が期待できるぞ

稀少度	C	No.	不死：019	FS		攻撃	単	ATK	25	H.P	430	コスト	10	速度	3
名称	ヴァンパイア	SS		属性	闇	DEF	40	絵師	Tomatica						

【闇夜のマント】範囲内の味方全ての弱点を一定時間消す。

弱点を無効にする「闇夜のマント」を持つものの、不死の拡散攻撃使い魔には攻撃に特化した使い魔が少ないため、ただの時間稼ぎとなるケースが多く、活躍の場が制限されていたヴァンパイアだが、単数攻撃になったことで一気に可能性が広がった。モルガンデッキをはじめとする、不死の戦闘デッキに組み込もう

稀少度	C	No.	不死：021	FS	サーチ	攻撃	散	ATK	[illegible]	H.P	390	コスト	20	速度	3
名称	死神	SS		属性	雷	DEF	70	絵師	yocky						

【衰弱の呪詛】範囲内の敵全てのHPを徐々に減らす。

不死には珍しい超攻撃特化型だった死神も一転、不死らしい防御偏重型のスペックに変更。HPが低めではあるものの、その分、DEF70にしてATK50を誇るので、他使い魔で集中的に攻撃を受けないようカバーできればスペック以上の働きを見せてくれそうだ。

稀少度	C	No.	不死：023	FS	リペア／ゲート／シールド	攻撃	散	ATK	25	H.P	430	コスト	10	速度	2
名称	リビングデット	SS	複スマ	属性	撃	DEF	40	絵師	山宗						

【呪術消散】範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。

暗黒騎士と同様、2速シールド無しが最大のネックだったリビングデットだが、今バージョンではWサーチの代わりにシールドが追加された。これにより、強化系および弱体・妨害系の特殊技が流行する環境下では、十分に選択肢となるようになった

稀少度	C	No.	不死：025	FS	Wサーチ	攻撃	単	ATK	10	H.P	420	コスト	15	速度	3
名称	タナトス	SS	-	属性	雷	DEF	50	絵師	春乃壱						

【冥界の雷】範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど威力が上がる。

「冥界の雷」による単体ダメージ技を持つものの、2速シールド無しというロースペックが響き、あまり選択されなかったタナトスだが、今作では3速に速度アップしており、攻守ともにバランスのいいスペックへと変化した。大幅な強化といって差し支えないだろう。

稀少度	C	No.	不死：027	FS	シールド	攻撃	単	ATK	35	H.P	420	コスト	15	速度	3
名称	ウィルオウィスプ	SS		属性	炎	DEF	55	絵師	タカヤマトシアキ						

【宿り火の種】範囲内の敵全てに一定時間、炎弱点を付加する。[時・遅]

攻撃寄りのパラメータから一転して、不死種らしく、防御に特化したパラメータに変更されている。シールドを持っているため、ほかの3速シールド持ちの使い魔などと組み合わせれば、制圧戦で有利な状況を作りやすい。敵が封印阻止をしに来たところを見計らって「宿り火の種」をお見舞いしてやろう。

稀少度	R	No.	不死：029	FS	リペア	攻撃	[illegible]	ATK	85	H.P	450	コスト	30	速度	3
名称	天草四朗時貞	SS	-	属性	撃	DEF	40	絵師	岩佐 有祐						

【冥府融合陣】範囲内の味方全てから防御力を一定時間吸収する。

「冥府融合陣」による桁違いのDEF上昇が売りの天草四朗時貞。魔種以外を相手にした時に30コスアタッカーとして心もとないという理由から今一使用率が伸びなかった。しかし、それも前バージョンまでの話。Re:2では不死種最強最高のATK85を誇る文句ナシの使い魔へと進化。特殊技効果を消されない限り、「冥府融合陣」での強化状態は敵無しだ！

稀少度	UC	No.	不死：031	FS	リペア／Wシールド	攻撃	[illegible]	ATK	40	H.P	420	コスト	15	速度	2
名称	ガルム	SS	-	属性	炎	DEF	50	絵師	増田 幹生						

【番犬の首輪】範囲内の敵・味方1体の移動速度を一定時間、自身と同じにする。[時・遅]

ボクオーン＋毒デッキにおいて、アルカナ運搬役として活躍したガルムは、「番犬の首輪」のたまり時間と効果時間が弱体化。とはいえ、アルカナ持ちの使い魔をゲート前から最も近いアルカナストーン上まで運ぶ分には影響が無いので、まだまだデッキコンセプト次第で活躍の場はあるだろう。

稀少度	UC	No.	不死：033	FS		攻撃	複	ATK	40	H.P	390	コスト	20	速度	3
名称	清姫	SS	リジェネ	属性	炎	DEF	65	絵師	Tomatika						

【釣鐘絞め】範囲内の敵1体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。

DEFが飛躍的に上昇し、攻撃特化型から一気に防御特化型の使い魔へと変更された清姫。HP管理には注意が必要だが、それほど敵の攻撃に敏感になることなく、ダメージを与えに行けるようになった。光属性の敵使い魔を「釣鐘絞め」で無力化しつつ戦おう。

レア度 C No. 不死：034 FS リペア／シールド／サーチ 攻撃 散 ATK 55 HP 430 コスト 10 速度 2
名称 ノッズン SS 散スマ 属性 雷 DEF 10 絵師 小城崇志

【脱走警戒】自身の防御力を一定時間上げる。

サーチが追加されたので、シールド封印とサーチ封印の両方で役立ってくれる。10 コストのたまり速度で発動できる「脱走警戒」で、終始強化状態でいられるため、常に 25 コスト級の働きを見せてくれるのが強みだ。雷属性を 10 コスト枠で補強したい場合にはオススメだ。

レア度 C No. 不死：035 FS サーチ 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 400 コスト 15 速度 3
名称 ネクロマンサー SS - 属性 闇 DEF 60 絵師 小城崇志

【ネクロノミコン】自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方の復活時間の合計により効果が上がる。

スペックが上昇し、戦闘面が強化。「ネクロノミコン」は復活カウントの秒数調整をしないと本領を発揮できないため、死滅した味方使い魔をストックプレイスからフィールドに出しておき、復活カウントが進まないようにするなどのテクニックが必要だ。

レア度 C No. 不死：036 FS リペア／Wシールド／サーチ 攻撃 単 ATK 25 HP 390 コスト 10 速度 2
名称 怨霊 SS - 属性 雷 DEF 50 絵師 仙田聡

【積年の恨み】範囲内の敵全てに一定時間、雷弱点を付加する。［時・遅］

2 速シールド無しから一気に W シールド持ちに進化。シールド封印を立ち回りに組み込めるようになったので、敵を引き付けやすくなり、敵を追いかけること無く「積年の恨み」で雷弱点を付加できるように。主人公に雷武器を持たせるのが最も現実的かつ実用的な運用方法だ。

レア度 C No. 不死：037 FS リペア／Wシールド 攻撃 散 ATK 60 HP 480 コスト 25 速度 [illegible]
名称 スカルメイジ SS - 属性 雷 DEF 60 絵師 小城崇志

【サンダーレイン】範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、敵サーチアイを封印中は威力が上がる。［時・早］

シールド無し＆火力不安かウィークポイントだったスカルメイジは、その両方を補完しての参戦となった。攻守共に頼れるバランススペックに加え、W シールド持ちになったので、デッキの主役を張れる存在へと成長したぞ。海種対策も「サンダーレイン」でバッチリだ。

レア度 UR No. 不死：038 FS リペア／Tシールド／Wサーチ 攻撃 複 ATK 50 HP 440 コスト 25 速度 2
名称 黄泉神 SS ゲージ 属性 炎 DEF 60 絵師 山口龍

【アルカナ宿し】範囲内の味方 1 体と自身の攻撃力・防御力を一定時間上げる。効果中に攻撃を受けると、ＨＰではなく、味方のアルカナストーンゲージがダメージを受ける。

驚異のスキルはそのままに、ATK が増加。人獣相手はもちろん、他種族にもそこそこダメージを与えられるようになったのはうれしい。「アルカナ宿し」はどのタイミングで使っても優秀だが、特に敵の強化に合わせて使っていくのが最も効率がいいぞ。

レア度 SR No. 不死：039 FS リペア／Wシールド 攻撃 複 ATK 55 HP 470 コスト 30 速度 2
名称 プルートー SS Wリジェネ 属性 雷 DEF 65 絵師 タカヤマトシアキ

【パラサイト・ボム】範囲内の敵 1 体に一定時間後、雷属性の大ダメージをあたえる。さらに効果発動時、対象の敵の周囲に雷属性のダメージをあたえる。［時・早］

W リジェネを獲得。鈍足かつ 30 コストで硬いため、敵の攻撃を一手に引き受けることもしばしば。体力か減ったターンで留守番をさせることもあるので、W リジェネが地味に効果を発揮してくれそうだ。密集した状態で「パラサイト・ボム」を敵に取り付け、分散したところを各個撃破しよう。

レア度 SR No. 不死：040 FS リペア／ゲート／Wシールド 攻撃 散 ATK 45 HP 450 コスト 20 速度 2
名称 キュベレー SS レジスト 属性 闇 DEF 60 絵師 redJuice

【イニシエーション】範囲内の敵 1 体の攻撃力・防御力・移動速度を一定時間下げる。

W レジストかレジストになった代わりに、ゲートか追加された。「イニシエーション」で敵を捕縛し、各個撃破およびエクセレントへとつなげつつ、ゲート封印ができるようになったのはうれしい点。ヘルなどと組み合わせて、敵 3 体をロックしつつ、戦闘に望むのも面白いだろう。

レア度 R No. 不死：041 FS シールド 攻撃 単 ATK 40 HP 420 コスト 15 速度 3
名称 レザード・ヴァレス SS W単スマ 属性 炎 DEF 50 絵師 吉成曜

【グランドトリガー】範囲内の敵 1 体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力か上かる。

引き続き、3 速シールドと W 単スマで味方をフォローしつつ、「グランドトリガー」でまとまったダメージを与えられる優秀な使い魔。モルガンの強化や 3 速シールド使い魔の増加、新使い魔の追加により、活躍の場が広がりそうだ。

レア度 R No. 不死：042 FS シールド 攻撃 複 ATK 45 HP 440 コスト 25 速度 3
名称 ブラムス SS - 属性 撃 DEF 65 絵師 吉成曜

【ブラッディカリス】マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど威力が上がる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

US ゲージが 2 本になったのを受けて、「ブラッディカリス」の効果が 3 段階に。今作では前回の 3 段階目の威力を 2 段階目で発揮できるため、強化されていると思っていい。防御寄りに特化したスペックになったので、味方の壁になりつつ「ブラッディカリス」を絡めた戦術が得意となった。

レア度 R No. 不死：043 FS ガード／シールド 攻撃 散 ATK 35 HP 400 コスト 15 速度 3
名称 ヴァンパイアロード SS 散スマ 属性 闇 DEF 60 絵師 山下しゅんや

【シャドウラン】味方の姿を一定時間消す。さらに、マップに味方パーティのダミーを出現させる。［時・遅］

W 散スマが散スマになってしまったものの、今作でもガード＆シールドは健在なので、依然として優秀なスキル持ちの使い魔である。「シャドウラン」の使いどころが難しいのは難点だが、スペックだけでもデッキに入れる価値はある。敵をかく乱できる戦術の開発がキモだ。

レア度 UC No. 不死：044 FS リペア／Wシールド 攻撃 複 ATK 45 HP 370 コスト 10 速度 2
名称 ノイヒハート SS - 属性 闇 DEF 30 絵師 山宗

【ギロチン】マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、味方ゲートが封印中は威力が上がる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

シールドが W シールドに強化され、10 コスト複数攻撃を持ちながらにして、制圧面でのアドバンテージを取れるようになった。ATK が大幅に上がり、ダメージを与えられるようになった半面、脆いので他の味方でカバーしよう。「ギロチン」はたまり時間が 10 コスト相応になり、使いやすくなっているぞ。

レア度 UC No. 不死：045 FS リペア／Wシールド 攻撃 [illegible] ATK 50 HP 430 コスト 20 速度 2
名称 村雨 SS 単スマ／散スマ 属性 雷 DEF 60 絵師 D-SUZUKI

【五月雨斬り】マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、敵パーティを一定時間、強制的に前進させる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

FS、SS ともに据え置き。相変わらずシールドを絡めた戦術が基本となる。ATK が上がったので、ダメージ効率か良くなり、特に海種には殴り合いでも引けを取らなくなっている。ダメージを与えつつ敵を強制前進させる「五月雨斬り」は範囲が小さめなので、敵の進路を的確に読んで設置しよう。

レア度 UC No. 不死：046 FS ゲート 攻撃 散 ATK 40 HP 430 コスト 20 速度 3
名称 ヘル SS 属性 炎 DEF 70 絵師 Tomatika

【ヘルヘイム】範囲内の敵 2 体の攻撃方向を一定時間、自身に向けさせる。さらに、攻撃力を下げる。

DEF がさらに上昇し、30 コストレベルに。「ヘルヘイム」と合わせて鉄壁の要塞として味方をカバーできるようになっている。そんな「ヘルヘイム」はさらなる強化を受け、ATK ダウン値が増加。敵の複数攻撃使い魔や ATK の高い主力に使うなどして、期待値がより高くなる運用をしていこう。

レア度 C No. 不死：047 FS リペア／Wシールド 攻撃 [illegible] ATK 45 HP 430 コスト 10 速度 [illegible]
名称 ブラッドサッカー SS W単スマ 属性 炎 DEF 40 絵師 山宗

【獄炎熱波】マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、移動速度を一定時間下げる（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）

DEF か若干上昇した以外に変更点は無く、「獄炎熱波」の性能も据え置き。ジャンヌダルクと同枠なので、どうしても候補に挙がり難いものの、優秀な使い魔なので、シールドの補強や罠による一撃性を期待するならこのブラッドサッカーを選ぶといい。

レア度 C No. 不死：048 FS リペア／ゲート／シールド 攻撃 単 ATK [illegible] HP 430 コスト 10 速度 2
名称 デスブリンガー SS W複スマ 属性 撃 DEF 45 絵師 池田宗隆

【漆黒の剣】範囲内の味方 1 体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果か上かる。（範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる）

シールドか追加され、起用しやすくなった。「漆黒の剣」で強化する対象は複数攻撃の方が高い効果を期待できるため、複数攻撃の使い魔との併用がオススメ。新たに得た W 複スマの効果も発揮しやすくなるので、デスブリンガーを最大限に活用できるぞ。

レア度 C No. 不死：049 FS ガード／サーチ 攻撃 単 ATK 35 HP 400 コスト 15 速度 3
名称 ペイルライダー SS 属性 撃 DEF 60 絵師 RAREENGINE

【サーチバイザー】一定時間後、敵のサーチアイを封印する。ただし、封印範囲に敵が触れると阻止される。［時・遅］

超優秀なスキルを持っていたペイルライダーだが、今作ではガード＆サーチ持ちに落ち着いた。とはいえ、高 DEF ＋ガードの価値は依然色あせてはおらず、自身の役割は確実に果たしてくれる。「サーチバイザー」で敵に揺さぶりをかけつつ、シールドを狙いに行く立ち回りが強力だぞ

レア度 C No. 不死：050 FS リペア／シールド 攻撃 散 ATK 50 HP 370 コスト 10 速度 2
名称 アンダーテイカー SS W レジスト 属性 雷 DEF 30 絵師 姉崎ダイナミック

【魂削り】範囲内の敵 1 体の攻撃力を一定時間下げる。さらに、ＨＰを徐々に減らす。

不死の 10 コスト毒持ち勢の一角。シールドを持っているため、シールド側に敵を釣りつつ、通常攻撃から「魂削り」に持っていく立ち回りが強い。今作では非常に高い ATK を持つようになったため、特に海種に対してのごまかし能力が強化されているぞ。

レア度 C No. 不死：051 FS 攻撃 [illegible] ATK 40 HP 390 コスト 10 速度 [illegible]
名称 ゾンビメイカー SS レジスト 属性 雷 DEF 35 絵師 池田宗隆

【ゾンビパウダー】範囲内の敵 1 体の防御力を一定時間下げる。さらに、ＨＰを徐々に減らす。

不死の 10 コスト毒持ち勢の紅一点？ アンダーテイカー同様、攻撃寄りのスペックに変更され、「ゾンビパウダー」と合わせて、より敵にダメージを与えやすくなっている。基本的に 10 コスト毒持ち勢は時間稼ぎ目的で使われることが多く、長時間の戦闘を考慮する必要が無いため、瞬間的なパンチ力が上がったのは大きい。

レア度 C No. 不死：052 FS リペア／シールド／サーチ 攻撃 散 ATK 30 HP 450 コスト 10 速度 2
名称 リッパー SS 散スマ 属性 撃 DEF 30 絵師 仙田聡

【改造強化】範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。（範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる）［時・遅］

平均的なスペックに落ち着いたリッパー。目立った変更は無いので、使用感は今までと変わらず。味方の DEF が上がっているほど自身の ATK が増加する特殊技を持つ新使い魔、佐々木小次郎と相性がいいので、活躍の機会は増えそうだ。

レア度 UR No. 不死：053 FS リペア／Wゲート／Tシールド 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 450 コスト 30 速度 [illegible]
名称 マッドハッター SS ゲージ 属性 撃 DEF 70 絵師 Tomatika

【狂ったお茶会】範囲内の敵 2 体に撃属性の大ダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに攻撃力ダウン・防御力ダウン・移動速度ダウンの順に効果が追加される。［時・早］

ATK & DEF が上昇し、理想的なスペックに到達した感のあるマッドハッター。さらに、「狂ったお茶会」の性能も増加しており、効果時間とともにレベル 3 以上の弱体効果値が強化。味方の壁役としてだけでなく、アタッカー要員としての性能もアップしており、デッキの主役を任せられるキャラへと成長したぞ。

レア度 SR No. 不死：054 FS リペア／Wシールド／サーチ 攻撃 複 ATK 45 HP 460 コスト 25 速度 2
名称 アレス SS W散スマ 属性 雷 DEF 60 絵師 小城崇志

【城壁の破壊者】ゲート内の味方使い魔 1 体が死滅する代わりに、範囲内の味方全ての攻撃力・防御力・移動速度が一定時間上がる。ただし、効果終了後に自身は死滅する。［時・遅］

超絶号令系の特殊技を持つ、不死の切り札的存在のアレス。リザレクション U との相性が良く、「城壁の破壊者」の効果終了後に使うことで、フォローしつつ、次回ターンもアレスで攻め込むことが可能。ゲート内での犠牲者が出ても耐えられるよう、5 ～ 6 枚のデッキを組もう。

レア度 R No. 不死：055 FS リペア／Wシールド 攻撃 単 ATK [illegible] HP 420 コスト 15 速度 [illegible]
名称 ボーンホイール SS W レジスト 属性 炎 DEF 50 絵師 小城崇志

【時空制動】範囲内の敵全ての移動速度を徐々に下げる。さらに、敵がゲートに戻るまで効果が続く。［時・遅］

性能もさることながら、開幕から撃つことができるため、いやらしく強力だった「時空制動」にメスが入った。特殊技ゲージのたまりが遅くなったことで開幕撃つのは難しくなり、効果範囲も手前に移動したので、敵の攻撃が届く位置まで接近する必要がある。とはいえ、かけてしまえば効果は一緒なので、開幕に使えない点を克服できればまだまだ頼っていけるぞ。

レア度 R No. 不死：056 FS リペア／Wシールド 攻撃 複 ATK 30 HP 400 コスト 15 速度 [illegible]
名称 ダンピール SS レジスト 属性 雷 DEF 55 絵師 塚本陽子

【呪われし血統】範囲内の敵全てに毒の呪いをかける。効果中に退却した場合、ＨＰを徐々に減らす効果が発動する。

DEF が大きく上昇したダンピール。ATK の低さは他の号令などでカバーしつつ応戦し、敵を撤退に追い込めるタイミングで「呪われし血統」を使用し、次回の戦闘でアドバンテージを取っていきたい。新使い魔のランダか、ゲート帰還～次回出撃時に対象の敵を強制出撃させられるため、組み合わせれば面白いことができそうだ。

レア度 UC No. 不死：057 FS サーチ 攻撃 [illegible] ATK [illegible] HP 160 コスト 15 速度 [illegible]
名称 レイス SS 属性 撃 DEF 50 絵師 板鼻利幸

【ホラータッチ】範囲内の敵 2 体の防御力を一定時間下げる。さらに、封印された敵施設の数が多いほど効果が上がる。

W 散スマか削除された以外、スペックに変化は無し。「ホラータッチ」が効果時間、DEF ダウン値ともに強化されており、施設を一つでも封印していれば敵の DEF を半減させることが可能になった。戦闘に比重を置いたデッキに組み込むといいだろう。

レア度 UC No. 不死：058 FS 攻撃 単 ATK 0 HP 390 コスト 10 速度 3
名称 ビッグマン SS W単スマ 属性 闇 DEF 45 絵師 Tomatika

【ポイズンハチェット】範囲内の敵プレイヤーキャラクタの攻撃力と防御力を一定時間下げる。さらに、ＨＰを徐々に減らす。

不死の 10 コスト毒持ち勢の一角。W サーチが削除されてしまったが、基本的に自身が入ったパーティでサーチ封印に行くことはまれなので、それほど問題は無い。ほかの 10 コスト毒持ち勢同様、時間稼ぎが主な役割。ただし、「ポイズンハチェット」はプレイヤーのみ対象なので、若干汎用性に乏しい。

レア度 UC No. 不死：059 FS ガード／シールド 攻撃 [illegible] ATK 50 HP 400 コスト 15 速度 3
名称 ノッチ SS 属性 闇 DEF 55 絵師 眞嶋杏次

【バインドスナッチ】範囲内の敵 2 体の移動速度を一定時間下げる。さらに、攻撃間隔を長くする。［時・遅］

複数攻撃ながら、3 速でガード＆シールド持ちという破格のスキルは今作でも健在。スペックが上昇しており、特に DEF が大きく上昇したので、今まで以上に敵の攻撃をさばけるぞ。「バインドスナッチ」の性能も据え置きなので、今回もうまく利用して戦闘や移動面でのアドバンテージを確保するべし。

レア度 C No. 不死：060 FS リペア／Wゲート／シールド 攻撃 [illegible] ATK 30 HP 430 コスト 10 速度 2
名称 ゾンビジャーシー SS 散スマ 属性 雷 DEF 35 絵師 山宗

【ミルクシャワー】範囲内の敵 2 体にかかっている、特殊技の効果を消す。さらに、攻撃力を一定時間下げる。

敵の特殊技効果を消しつつ、ATK を下げる「ミルクシャワー」が強化され、ATK ダウン値が増加。魔種を筆頭に、強化系で構成されることが多い種族に対するメタ度が上がった。自身の攻撃属性の弱点を持つ海種も、強化系か多めだったりするので、10 コストで雷属性を補完したいなら一考の価値アリ。

レア度 C No. 不死：061 FS リペア／Wシールド 攻撃 [illegible] ATK 0 HP 430 コスト 10 速度 [illegible]
名称 ノック SS 属性 [illegible] DEF 40 絵師 タカヤマトシアキ

【ポイズンサーベル】範囲内の敵 1 体の攻撃間隔を一定時間、長くする。さらに、ＨＰを徐々に減らす。

不死の 10 コスト毒持ち勢の一角。W シールドを持っているため、自身単体で敵を誘導しやすく、最もこちらの思惑通りに時間稼ぎをしやすい。また、低 ATK ながらも、低 DEF 低 HP の魔種に対し複数攻撃でダメージを与えられるのも大きい。10 コスト毒持ち勢の中でも筆頭候補だ。

レア度 C No. 不死：062 FS リペア／Wシールド 攻撃 複 ATK 35 HP 470 コスト 20 速度 2
名称 バーバ・ヤーガ SS 属性 雷 DEF 50 絵師 Tomatika

【遮光呪文】範囲内の味方 1 体と自身が光属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。［時・早］

「遮光呪文」の効果時間が大幅に延長され、1 戦闘中の大半が光無敵の状態でいられるようになった。10 コストの回転で使っていける早さもそのままなので、【怒】ジャンヌダルクなどと共に雷属性を補完しつつ、戦闘デッキに組み込んでみるといいだろう。

FINAL VERSION &キャンペーンカードの成長値を公開!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

今月は全カード&成長リストを大公開! 初期値では分からなかった選手カードの秘められた力を十分に引き出して勝利をつかめ! Text:yK

選手カードの成長を見極め、チームを強化しよう!

今月は『BASEBALL HEROES 2010 WINNER FINAL VERSION』とホームランキャンペーン第二弾の全カード&成長リストを大公開! 選手の採用や、旧カードからの差し替えを検討しているプレイヤーはぜひとも参考にしてほしい。バージョンアップ後も旧カードが使用できる本作では、まさに永久保存級のデータベースだ!

リストの見方

リストでは初期値(Lv1)と、最大レベル(Lv9)時の能力を掲載しております。レベルアップにより、初期値から能力がプラスされる数値、よびスキルは太字で表します。券種【MP】、【NP】は能力がSECRET(略称はSE)となっているため、初期値のみの記載となります。

リスト内略称(選手能力)

投手能力の略称:「球」は球速、「変」は変化球、「コ」はコントロール、「ス」はスタミナ、「守」は守備力、「計」はTOTAL、「ピ」はピンチ、「左」は対左打者、「打」は打たれ強さ、「ラ」は対ランナー、「キ」はキレ、「ノ」はノビ、「ク」はクイック、「疲」は疲労回復、「安」は安定度、「速」は球速を表します。
野手能力の略称:「パ」パワー、「ミ」はミート、「走」は走力、「送」は送球、「守」は守備力、「計」はTOTAL、「チ」はチャンス、「左」は対左投手、「バ」はバント、「盗」は盗塁、「弾」は弾道、「エ」はエラー回避、「走」は走塁、「送」は送球、「安」は安定度、「捕」は捕手リードを表します。

リスト内略称(球種ゲージ)

「スラ」スライダー (Hスライダーなどは「Hスラ」と表記)、「Sチェ」はサークルチェンジ、「チェ」はチェンジアップ、「Sカ」はSカーブ、「フォ」はフォーク、「シュ」はシュート、「オリ」はオリジナル、「スラバ」はスライドパーム、「スク」はスクリュー、「シン」はシンキングファスト、「シンカ」はシンカー (Hシンカーなどは「Hシンカ」と表記、「ドロ」はドロップ、「カット」はカットファストを表します。

リスト内略称(SPECIAL SKILL)

「威圧」は威圧感、「尻上」は尻上がり、「勝運」勝負運、「反応」は打球反応、「速安」は球速安定、「GB」はジャイロボール、「スピ」はスピン、「変則」は変則軌道、「大舞」は大舞台、「AH」はアベレージヒッター、「PH」はパワーヒッター、「AT」はアーティスト、「LD」はラインドライブ、「CM」はチャンスメーカー、「サヨ」はサヨナラ、「流打」は流し打ち、「広角」は広角打法、「内安」は内野安打、「大舞」大舞台、「固打」は固め打ち、「職人」は守備職人、「体当」は体当たり、「スラ」はスライディング、「BL」はブロック、「MM」はムードメーカー、「先頭」は初回先頭打者本塁打、「LB」はレーザービーム、「プル」はプルヒッター、「選球」は選球眼を表します。

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
D10TH002/019	TH	初期	杉内 俊哉	先発	16	[illegible]	16	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	3	3	4	4	3	4	4	4	速安
		Lv9			17	17	17	19	14	84	スラ3、スラーブ4、オリ4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	速安、反応、牽制、尻上
D10TH003/019	TH	初期	和田 毅	先発	15	13	16	14	13	71	スラ3、カーブ1、フォ1、Sチェ1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	スピ
		Lv9			16	14	17	18	14	79	スラ4、カーブ1、フォ1、Sチェン1	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	スピ、牽制、尻上
D10TH006/019	TH	初期	ファルケンボーグ	中継ぎ	19	14	16	13	13	75	スラ1、ドロップ4、フォ2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	5	速安
		Lv9			19	16	18	13	14	80	スラ1、ドロップ4、フォ3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	5	速安
D10TH007/019	TH	初期	攝津 正	中継ぎ	14	14	17	14	14	73	スラ1、カーブ3、Hシンカ3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	速安
		Lv9			16	17	18	15	14	80	スラ3 カーブ4 Hシンカ4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	反応、速安
D10TH010/019	TH	初期	本多 雄一	二塁手	12	16	18	16	16	78	二塁B	4	3	4	4	1	3	3	3	3	1	CM、流打、内安、初球、固打
		Lv9			13	17	19	16	16	81	二塁B	4	3	4	5	1	4	4	4	3	1	CM、流打、内安、初球、固打、選球
D10SG001～3/036	SG	初期	オーティズ	二塁手	16	14	13	14	10	67	一塁E、二塁D、左翼D	3	4	2	2	4	2	3	3	3	1	プル、初球、連発
		Lv9			19	17	13	14	12	75	一塁E、二塁D、左翼D	4	4	2	2	4	2	3	3	3	1	プル、初球、連発、選球
D10OT001/012	OT	初期	杉内 俊哉	先発	16	15	16	17	14	78	スラ2、スラーブ4、オリ3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	速安
		Lv9			17	17	17	19	14	84	スラ3、スラーブ4、オリ4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	速安、反応、牽制、尻上
D10FS001/012	FS	初期	福田 秀平	遊撃手	10	11	17	15	12	65	一塁E、遊撃D、左翼E、中堅E、右翼E	3	3	2	2	2	2	4	2	3	1	
		Lv9			10	11	18	16	14	69	一塁D、遊撃C、左翼D 中堅D 右翼D	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	流打
D10HL001/012	HL	初期	本多 雄一	二塁手	12	16	18	16	16	78	二塁B	4	3	4	4	1	3	3	3	3	1	CM、流打、内安、初球、固打
		Lv9			13	17	19	16	16	81	二塁B	4	3	4	4	1	4	4	4	3	1	CM、流打、内安、初球、固打、選球
D10EX001/036	EX	初期	ファルケンボーグ	中継ぎ	19	14	16	13	13	75	スラ1、ドロップ4、フォ2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	5	速安
		Lv9			19	16	18	13	14	80	スラ1、ドロップ4、フォ3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	5	速安
D10EX002/036	EX	初期	杉内 俊哉	先発	16	15	16	17	14	78	スラ2、スラーブ4、オリ3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	速安
		Lv9			17	17	17	19	14	84	スラ3、スラーブ4、オリ4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	速安、反応、牽制、尻上
D10EX003/036	EX	初期	多村 仁志	右翼手	16	17	14	16	15	78	左翼C、中堅C 右翼B	3	3	1	2	4	3	2	3	3	1	CM、初球
		Lv9			17	18	15	17	16	83	左翼B、中堅C 右翼B	3	4	1	3	4	4	3	4	3	1	CM、初球、広角
D10RB001/144	RB	初期	馬原 孝浩	抑え	17	15	14	13	13	72	カット1、スラーブ1、フォ4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	
		Lv9			19	15	17	13	13	77	カット1、スラーブ1、フォ4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	5	速安
D10RB002/144	RB	初期	大場 翔太	中継ぎ	14	10	10	12	12	58	カーブ1、Vスラ2、シン1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	
		Lv9			15	13	12	13	12	65	カーブ2、Vスラ3、シン1	2	3	2	3	3	3	2	3	2	4	
D10RB003/144	RB	初期	森福 允彦	中継ぎ	13	13	16	13	13	68	Hスラ3、スラーブ1、チェン1、シュ1	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	
		Lv9			13	15	17	13	13	71	Hスラ4、スラーブ3、チェン1、シュ1	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	
D10RB004/144	RB	初期	和田 毅	先発	15	13	16	14	13	71	スラ3、カーブ1、フォ1、Sチェ1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	スピ
		Lv9			16	14	16	18	14	78	スラ4、カーブ1、フォ1、Sチェン1	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	スピ、牽制、尻上
D10RB005/144	RB	初期	甲藤 啓介	中継ぎ	16	13	12	14	11	66	カット1、カーブ1、チェン1、Hシュ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
		Lv9			16	13	14	15	12	70	カット2、カーブ1 チェン2、Hシュ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	反応、速安
D10RB006/144	RB	初期	攝津 正	中継ぎ	14	14	17	14	14	73	スラ1、カーブ3、Hシンカ3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	速安
		Lv9			16	17	18	14	14	79	スラ3、カーブ4、Hシンカ4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	速安 反応
D10RB007/144	RB	初期	高橋 徹	中継ぎ	12	10	10	11	11	54	スラ2、フォ1、シュ1	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	
		Lv9			14	13	13	13	11	64	スラ3、フォ2、シュ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
D10RB008/144	RB	初期	小久保 裕紀	一塁手	15	15	13	15	13	69	一塁C、三塁E	3	3	2	2	4	3	3	3	3	1	威圧、プル
		Lv9			18	17	13	13	13	74	一塁C、三塁E	4	3	2	2	4	3	3	3	3	1	威圧、プル、AT、固打
D10RB009/144	RB	初期	本多 雄一	二塁手	12	16	18	16	16	78	二塁B	4	3	4	4	1	3	3	3	3	1	CM、流打、内安、初球、固打
		Lv9			13	17	19	16	16	81	二塁B	4	3	4	4	1	4	4	4	3	1	CM、流打、内安、初球、固打、選球
D10RB010/144	RB	初期	川﨑 宗則	遊撃手	12	17	18	15	17	79	遊撃B	4	3	3	4	1	4	4	3	3	1	CM、流打、内安、初球、固打
		Lv9			14	19	18	15	17	83	遊撃B	4	4	3	4	1	4	4	3	3	1	CM、流打、内安、初球、固打、AH、選球
D10RB011/144	RB	初期	松田 宣浩	三塁手	15	13	16	16	13	73	一塁E、三塁C、左翼E	3	4	3	3	4	2	4	3	2	1	プル、内安
		Lv9			16	16	16	16	13	77	一塁E、三塁C、左翼E	4	4	3	4	4	3	4	3	3	1	プル、内安、初球、CM、連発
D10RB012/144	RB	初期	長谷川 勇也	中堅手	11	13	17	15	14	70	左翼C、中堅C 右翼D	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	流打、内安
		Lv9			13	17	17	15	14	76	左翼C、中堅C 右翼D	3	4	3	4	3	3	4	3	3	1	流打、内安、逆境、固打、選球
D10MP001/002	MP	初期	和田 毅	先発	SE	SE	SE	SE	SE	SE	スラ3、カーブ1、フォ1、Sチェン1	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SECRET
D10BN001/017	BN	初期	和田 毅	先発	15	13	16	14	13	71	スラ3、カーブ1、フォ1、Sチェン1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	スピ
		Lv9			16	14	17	18	14	79	スラ4、カーブ1、フォ1、Sチェン1	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	スピ、牽制、尻上
D10BN005/017	BN	初期	多村 仁志	右翼手	16	17	14	16	15	78	左翼C、中堅C、右翼B	3	3	1	2	4	3	2	3	3	1	CM、初球
		Lv9			17	18	15	17	16	83	左翼B、中堅C、右翼B	3	4	1	3	4	4	3	4	3	1	CM、初球、広角
D10CP001/012	CP	初期	森福 允彦	中継ぎ	13	13	16	13	13	68	Hスラ3、スラーブ1、チェン1、シュ1	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	
		Lv9			14	15	18	13	13	73	Hスラ4 スラーブ3、チェン1、シュ1	3	[illegible]	3	3	4	3	3	3	3	3	

埼玉西武ライオンズ

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/バ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
D10TH005/019	TH	初期	シコースキー	抑え	17	10	14	13	15	69	カット2、フォ1	3	3	3	3	2	4	2	4	3	4	速安
		Lv9			18	12	15	13	16	74	カット3、フォ2	3	4	3	3	3	5	2	5	3	4	速安、牽制
D10TH011/019	TH	初期	片岡 易之	二塁	13	16	18	12	14	73	二塁C、遊撃C	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	大舞、サヨ、プル、内安、先頭
		Lv9			13	17	18	12	16	76	二塁B 三塁D 遊撃C	4	3	4	5	2	4	4	3	3	1	大舞、サヨ、プル、内安、先頭、初球、固打、
D10SG004～6/036	SG	初期	中村 剛也	三塁	17	12	13	16	11	69	一塁E、三塁D	2	4	1	2	5	2	3	3	3	1	AT、満塁、連発
		Lv9			19	17	14	16	12	78	一塁E、三塁C	3	4	1	2	5	3	3	3	3	1	AT、満塁 連発 威圧、プル、初球、逆境、選球
D10OT002/012	OT	初期	中島 裕之	遊撃	15	16	16	14	15	76	二塁D 遊撃B	3	4	1	3	4	3	4	3	3	1	大舞、CM、広角、初球
		Lv9			16	18	16	14	15	79	三塁C、遊撃B	4	4	2	4	4	3	4	3	4	1	大舞、CM、広角、初球、AH、流打、逆境、選球
D10FS002/012	FS	初期	坂田 遼	左翼	13	11	11	15	10	60	左翼E、中堅E、右翼E	3	3	2	1	3	2	3	3	3	1	
		Lv9			15	14	11	15	10	65	左翼D、中堅E、右翼E	3	3	2	1	4	2	3	3	3	1	AT、プル、連発
D10HL002/012	HL	初期	上本 達之	捕手	11	12	11	15	10	59	捕手D、一塁E、左翼E、右翼E	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	代打、スラ
		Lv9			14	13	11	15	10	63	捕手D、一塁E、左翼E、右翼E	4	3	2	2	4	2	3	3	3	2	代打、スラ、逆境
D10EX004/036	EX	初期	シコースキー	抑え	17	10	14	13	15	69	カット2 フォ1	3	3	3	3	2	4	2	4	3	4	速安
		Lv9			18	12	15	13	16	74	カット3、フォ2	3	4	3	3	3	5	2	5	3	4	速安、牽制
D10EX005/036	EX	初期	中島 裕之	遊撃	15	16	16	14	15	76	二塁D、遊撃B	3	4	1	3	4	3	4	3	3	1	大舞 CM、広角、初球
		Lv9			16	18	16	14	15	79	三塁C、遊撃B	4	4	2	4	4	3	4	3	4	1	大舞、CM、広角、初球、AH、流打、逆境、選球
D10EX006/036	EX	初期	栗山 巧	中堅	13	16	16	13	14	72	左翼C 中堅C、右翼C	3	4	3	3	3	3	2	3	3	1	CM、流打、初球、固打、選球
		Lv9			14	17	16	13	16	76	左翼B 中堅B、右翼C	4	4	4	4	4	3	2	3	3	1	CM、流打、初球、固打、選球、満塁、内安
D10RB013/144	RB	初期	岸 孝之	先発	15	15	15	16	12	73	スラ2、カーブ4、チェ2、シュ1	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	大舞、尻上、勝運
		Lv9			15	17	16	19	14	81	スラ3、カーブ4、チェ2、シュ1	4	3	4	2	4	4	2	4	3	3	大舞、尻上、勝運
D10RB014/144	RB	初期	涌井 秀章	先発	16	13	15	18	17	79	スラ3、カーブ2、フォ2、シュ1	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	反応
		Lv9			16	15	17	19	17	84	スラ4、カーブ3、フォ2 シュ1	4	4	3	3	4	4	2	5	3	4	反応、スピ、牽制
D10RB015/144	RB	初期	平野 将光	先発	15	11	11	13	11	61	スラ1、カーブ1 フォ2 シュ1	4	2	3	3	2	2	3	1	3	4	
		Lv9			17	13	14	15	14	73	スラ2 カーブ1、フォ3、シュ1	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	

選手能力値に関しては株式会社コナミデジタルエンタテインメントが NPB BIS プロ野球公式記録を基に解析したものであり、実在する選手の能力値とは関係ありません。

D10RB016/144	RB	初期	帆足 和幸	先発	13	15	17	13	13	71	スラ1、Sカ1、スラパ4、スク1、シュ1	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	
		Lv9			15	17	17	16	13	78	スラ1、Sカ1、スラパ4、スク1、シュ1	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	
D10RB017/144	RB	初期	岡本 篤志	中継ぎ	15	10	9	13	12	59	スラ2、カーブ1、チェ1、シュ1	4	4	3	4	2	2	4	3	3	4	
		Lv9			16	10	11	13	12	62	スラ2、カーブ1、チェ1、シュ1	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	
D10RB018/144	RB	初期	上本 達之	捕手	11	12	11	15	10	59	捕手D、一塁E、左翼E、右翼E	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	代打、スラ
		Lv9			14	13	11	15	10	63	捕手D、一塁E、左翼E、右翼E	4	3	2	2	4	2	3	3	3	2	代打、スラ、逆境
D10RB019/144	RB	初期	石井 義人	一塁	12	13	14	12	12	63	一塁D、二塁D、三塁D	2	2	2	1	2	2	4	3	3	1	代打
		Lv9			13	17	14	12	12	68	一塁D、二塁D、三塁D	4	2	3	3	3	2	4	3	3	1	代打、AH、流打、内安
D10RB020/144	RB	初期	片岡 易之	二塁	13	16	18	12	14	73	二塁C、遊撃C	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	大舞、サヨ、プル、内安、先頭
		Lv9			13	17	18	12	16	76	二塁B、遊撃C、三塁D	4	3	4	5	2	4	4	3	3	1	大舞、サヨ、プル、内安、先頭、固打
D10RB021/144	RB	初期	平尾 博嗣	一塁	11	13	13	12	13	62	一塁D、二塁D、三塁C、遊撃D	3	4	2	2	2	3	3	3	3	1	大舞、代打
		Lv9			13	14	13	12	13	65	一塁D、二塁D、三塁C、遊撃D	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	大舞、代打、初球、逆境、MM
D10RB022/144	RB	初期	原 拓也	二塁	11	11	14	14	14	64	二塁C、三塁C、遊撃C	3	3	3	1	1	4	3	3	3	1	
		Lv9			13	14	14	15	17	73	二塁B、三塁C、遊撃B	3	4	4	2	2	4	3	4	3	1	流打、初球
D10RB023/144	RB	初期	高山 久	右翼	13	15	14	17	13	72	左翼D、中堅D、右翼C	3	5	2	2	4	2	3	3	3	1	満塁
		Lv9			15	16	14	17	13	75	左翼D、中堅C、右翼C	3	5	3	2	4	3	3	3	3	1	満塁、逆境、代打、LB
D10RB023/144	RB	初期	大島 裕行	左翼	11	12	12	11	10	56	一塁E、左翼E、中堅E、右翼E	2	3	2	1	4	2	3	3	3	1	
		Lv9			13	13	12	11	10	59	一塁E、左翼E、中堅E、右翼E	3	3	3	2	4	2	3	3	3	1	代打
D10BN007/017	BN	初期	栗山 巧	中堅	13	16	16	13	14	72	左翼C、中堅C、右翼C	3	4	3	3	3	3	2	3	3	1	CM、流打、初球、固打、選球
		Lv9			14	17	16	13	16	76	左翼B、中堅B、右翼C	4	4	4	4	4	3	2	3	3	1	CM、流打、初球、固打、選球、満塁、内安
Q10CP002/012	CP	初期	原 拓也	三塁	11	11	14	14	14	64	二塁C、三塁C、遊撃C	3	3	3	1	1	4	3	3	3	1	
		Lv9			13	14	15	15	17	74	二塁B、三塁C、遊撃B	3	4	4	2	2	4	3	4	3	1	プル、流打、初球

千葉ロッテマリーンズ

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	叢/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
D10SG007～9/036	SG	初期	今江 敏晃	三塁	13	18	14	16	14	75	三塁B	4	3	4	3	2	3	3	3	4	1	大舞、AH、初球
		Lv9			14	18	14	16	15	77	三塁B、二塁E	4	3	4	3	3	3	3	3	4	1	大舞、AH、初球
D10OT003/012	OT	初期	井口 資仁	二塁	14	16	13	16	14	73	二塁B	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	初球、固打、選球
		Lv9			15	17	13	16	16	77	二塁B	4	3	1	2	4	3	3	3	3	1	初球、固打、選球、AH、サヨ
D10FS003/012	FS	初期	清田 育宏	中堅	11	12	14	16	12	65	左翼D、中堅D、右翼D	3	3	3	3	4	2	3	3	2	1	大舞
		Lv9			14	15	15	16	13	73	左翼C、中堅C、右翼C	4	3	3	3	4	2	3	3	2	1	大舞
D10HL003/012	HL	初期	金 泰均	一塁	15	15	9	10	13	62	一塁C	3	4	1	1	4	4	3	3	3	1	大舞、CM、初球、体当、選球、連発
		Lv9			19	16	11	10	13	69	一塁C	4	4	1	3	4	4	3	3	3	1	大舞、CM、初球、体当、選球、連発、広角
D10EX007/036	EX	初期	成瀬 善久	先発	14	14	17	17	15	77	Sスラ4、Sチェ2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	
		Lv9			15	14	18	17	15	79	Sスラ4、Sチェ2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	大舞、スピ
D10EX008/036	EX	初期	井口 資仁	二塁	14	16	13	16	14	73	二塁B	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	初球、固打、選球
		Lv9			15	17	13	16	16	77	二塁B	4	3	1	2	4	3	3	3	3	1	初球、固打、選球、AH、サヨ
D10EX009/036	EX	初期	サブロ	右翼	14	13	17	17	15	76	左翼C、中堅C、右翼C	3	2	2	2	4	4	3	4	3	1	プル、満塁
		Lv9			15	16	17	17	16	81	左翼B、中堅B、右翼B	4	3	2	2	4	4	3	4	3	1	プル、満塁、流打、初球
D10RB025/144	RB	初期	内 竜也	中継ぎ	15	12	11	13	13	64	Hスラ1、Vスラ3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	
		Lv9			17	12	14	13	13	69	Hスラ1、Vスラ3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	大舞
D10RB026/144	RB	初期	小野 晋吾	先発	12	13	15	11	14	65	Hスラ2、カーブ1、チェ1、シュ2	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	
		Lv9			13	16	16	13	15	73	Hスラ2、カーブ1、チェ2、シュ3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	反応、牽制
D10RB027/144	RB	初期	伊藤 義弘	中継ぎ	15	12	10	11	14	62	Vスラ3、オリ1	2	3	3	3	3	2	4	4	3	4	
		Lv9			16	12	14	13	15	70	Vスラ3、オリ2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	牽制
D10RB028/144	RB	初期	渡辺 俊介	先発	10	10	13	15	13	61	スラ1、Sカ1、Hシンカ1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	大舞、スピ
		Lv9			11	11	17	17	13	69	スラ2、Sカ1、Hシンカ1	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	大舞、スピ
D10RB029/144	RB	初期	香月 良仁	先発	12	12	13	10	11	58	カーブ3、チェ2、シュ1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	
		Lv9			13	15	15	14	11	68	カーブ4、チェ2、シュ2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	
D10RB030/144	RB	初期	マーフィー	先発	14	14	11	16	12	67	スラ1、スラーブ4、チェ1	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	尻上、反応
		Lv9			16	16	12	16	12	72	スラ1、スラーブ4、チェ1	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	尻上、反応、勝負
D10RB031/144	RB	初期	田中 雅彦	捕手	10	10	15	13	10	58	捕手E、二塁C、三塁D	3	3	1	1	1	2	3	3	3	2	
		Lv9			10	13	15	13	13	64	捕手D、二塁C、三塁D	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	内安
D10RB032/144	RB	初期	的場 直樹	捕手	11	10	13	14	10	58	捕手D	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	スラ
		Lv9			11	12	13	15	13	64	捕手C	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	スラ
D10RB033/144	RB	初期	今岡 誠	二塁	10	12	9	14	8	53	一塁E、三塁E	3	4	2	1	3	1	1	2	2	1	
		Lv9			14	15	9	14	8	60	一塁E、三塁E	4	4	2	1	4	1	1	2	2	1	大舞
D10RB034/144	RB	初期	福浦 和也	一塁	13	14	11	12	14	64	一塁C	3	3	2	1	1	4	2	3	3	1	代打
		Lv9			13	17	11	12	14	67	一塁C	3	3	3	1	1	4	2	3	3	1	代打、流打
D10RB035/144	RB	初期	金 泰均	一塁	15	15	9	10	13	62	一塁C	3	4	1	1	4	4	3	3	3	1	大舞、CM、初球、体当、選球、連発
		Lv9			19	16	11	10	13	69	一塁C	4	4	1	3	4	4	3	3	3	1	大舞、CM、初球、体当、選球、連発、広角
D10RB036/144	RB	初期	大松 尚逸	中堅	14	14	12	14	11	65	左翼D、中堅D、右翼D	3	3	2	2	4	2	3	3	3	1	プル
		Lv9			17	16	12	14	12	71	左翼D、中堅D、右翼D	3	3	2	2	4	3	3	3	3	1	プル、PH、初球、固打、サヨ
D10BN008/017	BN	初期	福浦 和也	一塁	13	14	11	12	14	64	一塁C	3	3	2	1	1	4	2	3	3	1	代打
		Lv9			13	17	11	12	14	67	一塁C	3	3	3	1	1	4	2	3	3	1	代打、AH、流打
Q10CP003/012	CP	初期	唐 侑己	先発	14	13	17	14	11	69	Hスラ1、ドロ3、Sチェ1、シュ1	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	スピ
		Lv9			15	15	19	16	12	77	Hスラ2、ドロ4、Sチェ1、シュ1	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	スピ、反応、牽制

北海道日本ハムファイターズ

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	叢/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
D10TH001/019	TH	初期	ダルビッシュ 有	先発	16	17	15	19	13	80	Hスラ2、Sカ4、フォ2、オリ2	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	威圧、尻上、剛球
		Lv9			18	17	16	19	14	84	Hスラ2、Sカ4、フォ2、オリ2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	威圧、尻上、剛球、大舞
D10TH009/019	TH	初期	小谷野 栄一	三塁	14	16	14	15	16	75	一塁C、三塁B	4	4	3	3	3	4	4	4	3	1	流打、初球、固打
		Lv9			14	17	14	15	18	78	一塁C、三塁B、左翼D	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	流打、初球、固打
D10SG010～12/036	SG	初期	小谷野 栄一	三塁	14	16	14	15	16	75	一塁C、三塁B	4	4	3	3	3	4	4	4	3	1	流打、初球、固打
		Lv9			14	17	14	15	18	78	一塁C、三塁B、左翼D	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	流打、初球、固打
D10OT004/012	OT	初期	武田 勝	先発	10	15	19	14	12	70	スラ3、スラーブ4、オリ3、シュ1	3	2	3	3	4	1	1	3	2	2	反応
		Lv9			11	15	19	15	12	72	スラ3、スラーブ4、オリ3、シュ1	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	反応、牽制
D10FS004/012	FS	初期	榊原 諒	中継ぎ	14	13	16	14	12	69	スラ3、カーブ1、フォ1、シン1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	勝運
		Lv9			14	15	16	14	14	73	スラ4、カーブ1、フォ2、シン1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	勝運
D10HL004/012	HL	初期	糸井 嘉男	中堅	14	16	19	19	15	83	左翼C、中堅B、右翼C	3	2	3	4	3	3	3	3	3	1	CM、サヨ、流打、内安、選球、LB
		Lv9			15	17	19	19	16	86	左翼C、中堅B、右翼C	3	2	3	4	3	3	3	3	3	1	CM、サヨ、流打、内安、選球、LB、初球、固打
D10EX010/036	EX	初期	ダルビッシュ 有	先発	16	17	15	19	13	80	Hスラ2、Sカ4、フォ2、オリ2	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	威圧、尻上、剛球
		Lv9			18	17	16	19	14	84	Hスラ2、Sカ4、フォ2、オリ2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	威圧、尻上、剛球、大舞
D10EX011/036	EX	初期	武田 勝	先発	10	15	19	14	12	70	スラ3、スラーブ4、オリ3、シュ1	3	2	3	3	4	1	1	3	2	2	反応
		Lv9			11	15	19	15	12	72	スラ3、スラーブ4、オリ3、シュ1	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	反応、牽制
D10EX012/036	EX	初期	田中 賢介	二塁	12	18	18	13	16	77	二塁B	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	AH、流打、内安、満塁、初球、固打、選球
		Lv9			13	18	18	13	17	79	二塁A	4	3	5	4	3	4	4	3	4	1	AH、流打、内安、満塁、初球、固打、選球、CM
D10RB037/144	RB	初期	ウルフ	先発	17	11	16	12	11	67	スラ1、カーブ2、Vカット1、オリ1	3	3	2	3	2	2	3	4	3	5	
		Lv9			18	11	16	14	11	70	スラ1、カーブ2、Vカット1、オリ1	3	3	3	4	2	3	3	4	3	5	
D10RB038/144	RB	初期	武田 久	抑え	14	11	16	11	14	66	スラ2、カーブ2、フォ2、Hシュ1	3	4	3	2	2	3	4	4	3	3	
		Lv9			15	11	18	13	14	71	スラ2、カーブ2、フォ2、Hシュ1	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	反応
D10RB039/144	RB	初期	宮西 尚生	中継ぎ	15	12	15	11	13	66	スラーブ3、Vスラ2、オリ1	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	
		Lv9			15	15	17	13	14	74	スラーブ4、Vスラ3、Sチェ1、オリ1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	
D10RB040/144	RB	初期	ケッペル	先発	16	11	14	14	11	66	Hスラ1、カーブ2、チェ1、Hシンカ1、シン1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	勝運、速安
		Lv9			17	11	15	17	11	71	Hスラ1、カーブ2、チェ1、Hシンカ1、シン1	3	3	4	3	2	4	2	3	3	4	勝運、速安、牽制
D10RB041/144	RB	初期	中村 勝	先発	13	12	12	13	12	62	スラ1、スラーブ2、フォ1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	スピ
		Lv9			15	14	14	15	14	72	スラ2、スラーブ3、フォ2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	スピ
D10RB042/144	RB	初期	菊地 和正	中継ぎ	14	11	14	12	12	63	Hスラ1、カーブ2、フォ2、シュ1	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	
		Lv9			16	13	15	13	12	69	Hスラ1、カーブ2、フォ3、シュ1	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	
D10RB043/144	RB	初期	尾崎 匡哉	捕手	10	10	13	15	9	57	捕手E、一塁E	3	3	1	1	2	2	3	3	3	2	
		Lv9			13	13	13	15	11	65	捕手D、一塁E	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	
D10RB044/144	RB	初期	鶴岡 慎也	捕手	11	12	13	16	14	66	捕手C	3	2	3	1	1	3	3	3	3	3	BL
		Lv9			12	13	13	16	15	69	捕手C	3	3	4	2	1	3	3	4	3	3	BL、流打
D10RB045/144	RB	初期	二岡 智宏	一塁	13	13	14	14	14	68	一塁D、三塁D、遊撃C	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	広角
		Lv9			15	15	14	14	14	72	一塁D、三塁D、遊撃C	4	3	3	1	4	3	3	3	3	1	広角
D10RB046/144	RB	初期	陽 岱鋼	遊撃	11	12	17	18	11	69	遊撃E、左翼D、中堅D、右翼D	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	
		Lv9			13	14	17	18	14	76	遊撃D、左翼C、中堅C、右翼C、二塁E、三塁E	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	流打
D10RB047/144	RB	初期	糸井 嘉男	中堅	14	16	19	19	15	83	左翼C、中堅B、右翼C	3	2	3	4	3	3	3	3	3	1	CM、サヨ、流打、内安、LB、選球
		Lv9			15	17	19	19	16	86	左翼C、中堅B、右翼C	3	2	3	4	3	3	3	3	3	1	CM、サヨ、流打、内安、LB、選球、初球、固打
D10RB048/144	RB	初期	稲葉 篤紀	右翼	14	16	16	16	16	78	一塁E、右翼B	3	3	2	2	4	4	4	4	3	1	流打、初球
		Lv9			15	17	16	16	17	81	一塁E、左翼C、中堅C、右翼B	4	3	3	3	4	4	4	4	3	1	流打、初球、威圧、LD、逆境、サヨ、内安
D10BN003/017	BN	初期	田中 賢介	二塁	12	18	18	13	16	77	二塁B	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	AH、流打、内安、満塁、初球、固打、選球
		Lv9			13	18	18	13	17	79	二塁A	4	3	5	4	3	4	4	3	4	1	AH、流打、内安、満塁、初球、固打、選球、CM
D10BN004/017	BN	初期	小谷野 栄一	三塁	14	16	14	15	16	75	一塁C、三塁B	4	4	3	3	3	4	4	4	3	1	流打、初球、固打
		Lv9			14	17	14	15	18	78	一塁C、三塁B、左翼D	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	流打、初球、固打
Q10CP004/012	CP	初期	中田 翔	一塁	13	12	12	16	10	63	一塁D、左翼E	3	3	1	1	4	1	2	2	3	1	
		Lv9			16	14	12	16	11	69	一塁D、左翼E	3	3	1	1	4	2	2	3	3	1	PH、連発

オリックス・バファローズ

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	叢/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
D10TH004/019	TH	初期	金子 千尋	先発	15	13	17	17	14	76	スラ2、Sカ3、チェ2、シュ1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	反応
		Lv9			16	15	17	18	14	80	スラ2、Sカ4、チェ2、シュ1	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	反応
D10TH008/019	TH	初期	T－岡田	左翼	18	15	13	13	11	70	一塁D、左翼D	3	3	1	1	4	2	3	3	3	1	AT、サヨ、流打、広角、連発
		Lv9			19	16	13	13	12	73	一塁D、左翼D、中堅E、右翼E	3	3	2	3	5	2	3	3	3	1	AT、サヨ、流打、広角、連発
D10SG013～15/036	SG	初期	T－岡田	左翼	18	15	13	13	11	70	一塁D、左翼D	3	3	1	1	4	2	3	3	3	1	AT、サヨ、流打、広角、連発
		Lv9			19	16	13	13	12	73	一塁D、左翼D、中堅E、右翼E	3	3	2	3	5	2	3	3	3	1	AT、サヨ、流打、広角、連発

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	チ/強	ノ/三	ク/走	修/送	安/安	連/積	SPECIAL SKILL
D10OT005/012	OT	初期	坂口　智隆	中堅	13	16	17	17	17	80	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	3	3	2	3	4	3	4	1	流打、内安、固打
		Lv9			13	17	17	17	18	82	左翼B、中堅A、右翼B	4	3	4	4	2	4	4	4	4	1	流打、内安、固打、AH、CM、初球、満塁、LB
D10FS005/012	FS	初期	比嘉　幹貴	中継ぎ	13	12	16	11	13	65	スラ1、Sカ1、シンカ2、シュ1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	
		Lv9			15	14	16	12	14	71	スラ1、Sカ2、シンカ3、シュ1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	反応
D10HL005/012	HL	初期	日高　剛	捕手	12	14	11	16	11	64	捕手C	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	
		Lv9			14	14	11	17	14	70	捕手C	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	サヨ、内安、BL
D10EX013/036	EX	初期	金子　千尋	先発	15	13	17	17	14	76	スラ2、Sカ3、チェ2、シュ1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	反応
		Lv9			16	15	17	18	14	80	スラ2、Sカ4、チェ2、シュ1	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	反応
D10EX014/036	EX	初期	後藤　光尊	二塁	14	16	15	15	15	75	二塁C、三塁D、遊撃D	3	3	1	2	3	3	4	3	2	1	流打、プル、固打
		Lv9			15	17	15	16	17	80	二塁B、三塁C、遊撃C	3	3	3	3	3	4	4	3	2	1	流打、プル、固打、初球
D10EX015/036	EX	初期	坂口　智隆	中堅	13	16	17	17	17	80	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	3	3	2	3	4	3	4	1	流打、内安、固打
		Lv9			13	17	17	17	18	82	左翼B、中堅A、右翼B	4	3	4	4	2	4	4	4	4	1	流打、内安、固打、AH、CM、初球、満塁、LB
D10RB049/144	RB	初期	木佐貫　洋	先発	14	12	16	15	13	70	スラ1、カーブ1、フォ3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	
		Lv9			16	14	16	17	13	76	スラ1、カーブ1、フォ4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	牽制
D10RB050/144	RB	初期	古川　秀一	中継ぎ	15	10	14	11	12	62	スラ2、カーブ1	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	
		Lv9			17	13	15	14	12	71	スラ3、カーブ2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	反応
D10RB051/144	RB	初期	平野　佳寿	中継ぎ	17	12	15	14	13	71	スラ2、カーブ3、フォ2	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	反応
		Lv9			18	14	16	15	13	76	スラ2、カーブ4、フォ2	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	反応
D10RB052/144	RB	初期	香月　良太	中継ぎ	13	12	16	13	14	68	カット1、フォ1、シュ2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
		Lv9			15	12	17	14	14	72	カット1、フォ1、シュ2	4	3	4	3	3	4	3	5	3	3	
D10RB053/144	RB	初期	岸田　護	抑え	16	11	15	14	14	70	スラ2、カーブ1、チェ1、シュ1	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	
		Lv9			17	11	17	15	15	75	スラ2、カーブ2、チェ1、シュ1	4	3	3	3	2	4	3	2	3	4	
D10RB054/144	RB	初期	鴨志田　貴司	中継ぎ	14	10	13	13	13	63	スラ2、カーブ1、フォ1	3	3	2	3	2	1	3	3	3	4	
		Lv9			16	11	15	14	13	69	スラ2、カーブ1、フォ1、シュ1	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	速安
D10RB055/144	RB	初期	西　勇輝	中継ぎ	13	10	14	13	13	63	スラ1、カーブ2、フォ1	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	
		Lv9			14	11	15	14	13	67	スラ2、カーブ2、フォ1	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	牽制
D10RB056/144	RB	初期	前田　大輔	捕手	11	12	13	15	11	62	捕手D	3	2	2	1	2	3	3	3	3	2	
		Lv9			12	15	13	15	13	68	捕手C	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	
D10RB057/144	RB	初期	日高　剛	捕手	12	14	11	16	11	64	捕手C	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	
		Lv9			14	14	11	17	14	70	捕手C	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	サヨ、内安、BL
D10RB058/144	RB	初期	森山　周	遊撃	10	14	17	13	14	68	二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	3	3	1	3	4	3	3	1	
		Lv9			11	15	18	14	15	73	二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	4	3	3	3	5	3	3	1	CM
D10RB059/144	RB	初期	バルディリス	三塁	13	15	14	15	15	72	一塁E、二塁E、三塁B	3	3	2	2	3	2	3	3	3	1	
		Lv9			15	16	14	15	16	76	一塁D、二塁D、三塁B	3	3	3	2	4	3	3	3	3	1	スラ
D10RB060/144	RB	初期	荒金　久雄	右翼	11	14	16	16	13	70	左翼D、中堅D、右翼C	3	4	3	2	2	3	3	4	3	1	
		Lv9			12	15	16	16	14	73	左翼C、中堅C、右翼C	3	4	3	3	2	4	3	4	3	1	
D10BN006/017	BN	初期	T－岡田	左翼	18	15	13	13	11	70	一塁D、左翼D	3	3	1	1	4	2	3	3	3	1	AT、サヨ、流打、広角、連発
		Lv9			19	16	13	13	12	73	一塁D、左翼D、中堅E、右翼E	3	3	2	3	5	2	3	3	3	1	AT、サヨ、流打、広角、連発
Q10CP005/012	CP	初期	古川　秀一	中継ぎ	15	10	14	11	12	62	スラ2、カーブ1	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	
		Lv9			17	13	15	15	12	72	スラ3、カーブ2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	反応、速安

東北楽天ゴールデンイーグルス

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	チ/強	ノ/三	ク/走	修/送	安/安	連/積	SPECIAL SKILL
D10SG016～18/036	SG	初期	鉄平	右翼	13	16	17	14	16	76	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	3	3	3	4	4	3	2	1	CM、サヨ、内安
		Lv9			13	19	17	14	17	80	左翼C、中堅B、右翼B	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	CM、サヨ、内安、AH、流打、初球、逆境、満塁
D10OT006/012	OT	初期	嶋　基宏	捕手	11	16	15	17	12	71	捕手C	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	流打、満塁
		Lv9			12	17	16	17	14	76	捕手C	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	流打、満塁、BL
D10FS006/012	FS	初期	聖澤　諒	中堅	12	16	19	12	14	73	左翼D、中堅C、右翼C	4	4	3	4	2	3	4	3	3	1	流打、内安
		Lv9			12	17	20	13	15	77	左翼C、中堅B、右翼C	4	4	4	4	2	3	4	3	3	1	流打、内安
D10HL006/012	HL	初期	ルイーズ	一塁	14	13	11	10	8	56	一塁E	3	2	1	1	4	2	3	3	3	1	プル
		Lv9			17	14	11	10	8	60	一塁E	3	2	1	1	4	2	3	3	3	1	プル
D10EX016/036	EX	初期	田中　将大	先発	17	13	14	17	13	74	Hスラ1、オリ3、フォ3、シュ1	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	大舞、威圧
		Lv9			18	15	15	19	15	82	Hスラ2、オリ4、フォ3、シュ1	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	大舞、威圧、反応、スピ
D10EX017/036	EX	初期	嶋　基宏	捕手	11	16	15	17	12	71	捕手C	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	流打、満塁
		Lv9			12	17	16	17	14	76	捕手C	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	流打、満塁、BL
D10EX018/036	EX	初期	山崎　武司	一塁	16	13	9	11	9	58	一塁E	3	3	1	2	4	1	2	2	2	1	大舞、LD、プル
		Lv9			17	14	9	11	9	60	一塁E	3	3	1	2	4	1	2	2	2	1	大舞、LD、プル、威圧、初球、連発
D10RB061/144	RB	初期	佐竹　健太	中継ぎ	13	10	12	12	13	60	スラ1、カーブ2、スク1、シュ1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	
		Lv9			14	12	13	12	13	64	スラ2、カーブ3、スク1、シュ1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
D10RB062/144	RB	初期	ラズナー	先発	13	12	15	14	12	66	カット1、ドロ3、チェ1、シン1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	
		Lv9			15	14	15	15	12	71	カット1、ドロ4、チェ1、シン1	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	牽制
D10RB063/144	RB	初期	岩隈　久志	先発	16	13	16	15	17	77	スラ2、カーブ1、フォ3、シュ1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	大舞、反応
		Lv9			17	15	17	18	17	84	スラ4、カーブ1、フォ3、シュ1	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	大舞、反応、威圧、牽制
D10RB064/144	RB	初期	永井　怜	先発	14	13	14	16	13	70	スラ2、ドロ3、SFF1、シュ1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	
		Lv9			15	13	16	18	14	76	スラ3、ドロ3、SFF2、シュ1	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	牽制、尻上
D10RB065/144	RB	初期	青山　浩二	中継ぎ	15	13	13	13	14	68	スラ1、カーブ1、オリ3、シュ1	3	2	2	4	3	2	3	3	2	4	
		Lv9			16	13	15	13	15	72	スラ1、カーブ1、オリ3、シュ1	3	3	2	4	3	3	3	3	2	4	
D10RB066/144	RB	初期	川岸　強	抑え	13	14	14	13	14	68	カット1、カーブ1、フォ1、シンカ3、シュ1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	
		Lv9			14	14	14	13	14	69	カット1、カーブ1、フォ1、シンカ3、シュ1	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
D10RB067/144	RB	初期	小山　伸一郎	中継ぎ	17	11	12	13	12	65	スラ1、カーブ1、フォ1、Hシンカ2、シュ1	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	速安
		Lv9			18	11	13	13	12	67	スラ1、カーブ1、フォ1、Hシンカ2、シュ1	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	速安
D10RB068/144	RB	初期	菊池　保則	先発	13	10	13	13	11	60	Hスラ2、フォ1、シュ1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	
		Lv9			15	10	13	14	13	65	Hスラ2、フォ1、シュ1	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	
D10RB069/144	RB	初期	内村　賢介	二塁	10	14	18	14	15	71	二塁C、遊撃D、左翼E、中堅E	2	3	3	3	1	2	4	3	4	1	内安
		Lv9			11	16	18	14	16	75	二塁B、遊撃B、左翼D、中堅E	3	3	3	3	1	4	4	3	4	1	内安
D10RB070/144	RB	初期	ルイーズ	一塁	14	13	11	10	8	56	一塁E	3	2	1	1	4	2	3	3	3	1	プル
		Lv9			17	14	11	10	8	60	一塁E	3	2	1	1	4	2	3	3	3	1	プル
D10RB071/144	RB	初期	西村　弥	遊撃	10	10	14	15	15	64	二塁C、三塁D、遊撃B	3	3	2	3	1	3	2	3	3	1	
		Lv9			11	12	16	16	16	71	二塁C、三塁C、遊撃B	3	3	2	3	1	4	3	3	3	1	
D10RB072/144	RB	初期	牧田　明久	左翼	12	12	16	19	16	75	左翼C、中堅B、右翼B	1	4	2	2	1	4	3	4	3	1	LB
		Lv9			12	14	16	19	18	79	左翼B、中堅B、右翼A	3	4	3	2	2	4	4	4	3	1	LB、職人
D10BN002/017	BN	初期	嶋　基宏	捕手	11	16	15	17	12	71	捕手C	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	流打、満塁
		Lv9			12	17	16	17	14	76	捕手C	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	流打、満塁、BL
Q10CP006/012	CP	初期	内村　賢介	二塁	10	14	18	14	15	71	二塁C、遊撃D、左翼E、中堅E	2	3	3	3	1	2	4	3	4	1	内安
		Lv9			12	16	18	14	16	76	二塁B、遊撃B、左翼D、中堅E	3	3	3	3	2	4	4	3	4	1	内安

中日ドラゴンズ

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ヒ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	チ/強	ノ/三	ク/走	修/送	安/安	連/積	SPECIAL SKILL
D10TH013/019	TH	初期	岩瀬　仁紀	抑え	14	15	17	12	15	73	Hスラ4、シュ2	4	5	3	3	4	3	4	4	4	3	威圧、速安
		Lv9			14	16	18	12	15	75	Hスラ4、シュ2	4	5	3	4	4	3	4	5	4	3	威圧、速安、反応
D10TH014/019	TH	初期	浅尾　拓也	中継ぎ	17	16	15	13	15	76	スラ2、フォ3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	4	勝運
		Lv9			18	16	16	14	15	79	スラ2、フォ3	3	3	3	4	4	4	3	5	3	4	勝運、反応、牽制
D10TH018/019	TH	初期	和田　一浩	左翼	18	18	11	15	11	73	左翼D、中堅E、右翼E	2	3	1	3	5	4	3	4	4	1	威圧、PH、CM、サヨ、逆境、初球、選球、連発
		Lv9			18	19	11	15	12	75	左翼D、中堅E、右翼E	3	3	1	3	5	4	3	4	4	1	威圧、PH、CM、サヨ、逆境、初球、選球、連発
D10SG019～21/036	SG	初期	和田　一浩	左翼	18	18	11	15	11	73	左翼D、中堅E、右翼E	2	3	1	3	5	4	3	4	4	1	威圧、PH、CM、サヨ、逆境、初球、選球、連発
		Lv9			18	19	11	15	12	75	左翼D、中堅E、右翼E	3	3	1	3	5	4	3	4	4	1	威圧、PH、CM、サヨ、逆境、初球、選球、連発
D10OT007/012	OT	初期	チェン	先発	16	13	13	16	14	72	スラ2、Sカ2、チェ3、シュ1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	尻上
		Lv9			18	13	14	17	16	78	スラ2、Sカ2、チェ3、シュ1	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	尻上、剛球
D10FS007/012	FS	初期	堂上　直倫	二塁	12	13	14	15	13	67	二塁C、三塁D	3	4	3	1	3	2	3	3	3	1	
		Lv9			13	15	14	15	14	71	二塁C、三塁D	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	初球
D10HL007/012	HL	初期	山本昌	先発	10	16	14	13	14	67	スラ1、カーブ3、オリ4、シュ2	3	3	3	3	4	1	5	2	3	2	スピ
		Lv9			12	16	16	15	14	73	スラ1、カーブ3、オリ4、シュ2	3	3	3	3	4	3	5	3	3	3	スピ
D10EX019/036	EX	初期	岩瀬　仁紀	抑え	14	15	17	12	15	73	Hスラ4、シュ2	4	5	3	3	4	3	4	4	4	3	威圧、速安
		Lv9			14	16	18	12	15	75	Hスラ4、シュ2	4	5	3	4	4	3	4	5	4	3	威圧、速安、反応
D10EX020/036	EX	初期	チェン	先発	16	13	13	16	14	72	スラ2、Sカ2、チェ3、シュ1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	尻上
		Lv9			18	13	14	17	16	78	スラ2、Sカ2、チェ3、シュ1	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	尻上、剛球
D10EX021/036	EX	初期	浅尾　拓也	中継ぎ	17	16	15	13	15	76	スラ2、フォ3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	4	勝運
		Lv9			18	16	16	14	15	79	スラ2、フォ3	3	3	3	4	4	4	3	5	3	4	勝運、反応、牽制
D10RB073/144	RB	初期	吉見　一起	先発	15	16	17	14	14	76	スラ1、フォ3、Sチェ2、Hシュ1	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	
		Lv9			15	16	18	16	14	79	スラ1、フォ3、Sチェ2、Hシュ1	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	反応、尻上
D10RB074/144	RB	初期	中田　賢一	先発	16	12	11	15	15	69	スラ2、カーブ2、フォ3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
		Lv9			17	12	13	17	15	74	スラ2、カーブ2、フォ3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	尻上
D10RB075/144	RB	初期	鈴木　義広	中継ぎ	13	13	13	11	12	62	スラ3、フォ1、Hシンカ2、Hシュ1	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	
		Lv9			15	15	14	12	12	68	スラ4、フォ1、Hシンカ2、Hシュ2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	
D10RB076/144	RB	初期	山井　大介	先発	14	13	11	13	13	64	オリ3、フォ3、シュ1	3	3	3	2	3	1	3	2	2	4	
		Lv9			15	15	14	13	13	70	オリ4、フォ3、シュ1	3	3	3	2	4	2	3	3	2	4	尻上
D10RB077/144	RB	初期	平井　正史	中継ぎ	15	13	12	13	13	66	Hスラ1、フォ3、シュ1	3	4	3	4	3	2	2	3	3	4	
		Lv9			16	13	13	13	13	68	Hスラ1、フォ3、シュ1	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	
D10RB078/144	RB	初期	山本昌	先発	10	16	14	13	14	67	スラ1、カーブ3、オリ4、シュ2	3	3	3	3	4	1	5	2	3	2	スピ
		Lv9			12	16	16	15	14	73	スラ1、カーブ3、オリ4、シュ2	3	3	3	3	4	3	5	3	3	3	スピ
D10RB079/144	RB	初期	髙橋　聡文	中継ぎ	17	12	13	12	13	67	スラ2、Sカ1、フォ3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	勝運
		Lv9			18	12	15	13	13	71	スラ2、Sカ1、フォ3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	勝運
D10RB080/144	RB	初期	小林　正人	中継ぎ	11	12	14	11	12	60	Hスラ3、カーブ1、Hシュ2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	
		Lv9			11	14	16	12	12	65	Hスラ4、カーブ1、Hシュ2	4	4	3	3	4	2	3	4	3	2	
D10RB081/144	RB	初期	谷繁　元信	捕手	12	12	12	16	18	70	捕手B	3	3	4	2	3	4	3	4	3	5	サヨ、BL
		Lv9			13	13	12	16	18	72	捕手B	3	3	4	2	3	4	3	4	3	5	サヨ、BL
D10RB082/144	RB	初期	小田　幸平	捕手	10	11	10	16	13	60	捕手D	3	3	2	1	3	4	2	4	3	3	BL
		Lv9			12	13	10	16	14	65	捕手C	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	BL、MM

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ク/エ	ケ/走	暴/送	安/安	連/捕	SPECIAL SKILL
D10RB083/144	RB	初期	荒木　雅博	遊撃	12	16	18	14	18	78	二塁A、遊撃C	3	3	2	4	1	3	4	3	3	1	CM、逆境、内安、初球、固打
		Lv9			12	16	19	14	18	79	二塁A、遊撃B	3	3	3	4	1	3	5	3	3	1	CM、逆境、内安、初球、固打、流打
D10RB084/144	RB	初期	森野　将彦	三塁	15	17	13	16	12	73	一塁E、三塁D	3	2	2	2	4	2	3	3	3	1	大舞、CM、プル、初球、固打、選球、連発
		Lv9			16	19	13	16	13	77	一塁E、二塁E、三塁C、左翼E	4	2	3	3	4	3	3	3	3	1	大舞、CM、プル、初球、固打、選球、連発、LD
D10MP002/002	MP	初期	和田　一浩	左翼	SE	SE	SE	SE	SE	SE	左翼D、中堅E、右翼E	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SECRET
D10BN013/017	BN	初期	森野　将彦	三塁	15	17	13	16	12	73	一塁E、三塁D	3	2	2	2	4	2	3	3	3	1	大舞、CM、プル、初球、固打、選球、連発
		Lv9			16	19	13	16	13	77	一塁D、二塁E、三塁C、左翼E	4	2	3	3	4	3	3	3	3	1	大舞、CM、プル、初球、固打、選球、連発、LD
D10BN017/017	BN	初期	和田　一浩	左翼	18	18	11	15	11	73	左翼D、中堅E、右翼E	2	3	1	3	5	4	3	4	4	1	威圧、PH、CM、サヨ、逆境、初球、選球、連発
		Lv9			18	19	11	15	12	75	左翼D、中堅E、右翼E	3	3	1	3	5	4	3	4	4	1	威圧、PH、CM、サヨ、逆境、初球、選球、連発
Q10CP007/012	CP	初期	堂上　剛裕	右翼	11	11	13	17	12	64	左翼D、右翼D	3	3	2	1	3	2	3	3	3	1	
		Lv9			14	14	13	17	[illegible]	70	[illegible]	3	[illegible]	2	1	4	[illegible]	3	3	[illegible]	1	初球、逆境

阪神タイガース

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ク/エ	ケ/走	暴/送	安/安	連/捕	SPECIAL SKILL
D10TH019/019	TH	初期	マートン	中堅	14	20	16	12	12	74	左翼D、中堅D、右翼D	4	4	1	3	3	3	3	3	4	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ
		Lv9			16	20	16	12	14	78	左翼C、中堅C、右翼D	4	4	2	4	3	3	3	3	4	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ、LD
D10SG022/036	SG	初期	ブラゼル	一塁	19	16	11	14	9	69	一塁E	3	3	1	2	5	2	1	3	3	1	PH、CM、プル、初球、連発
		Lv9			19	16	11	15	10	71	一塁D	4	3	1	2	5	2	1	3	3	1	PH、CM、プル、初球、連発、逆境、固打、体当
D10OT008/012	OT	初期	マートン	中堅	14	20	16	12	12	74	左翼D、中堅D、右翼D	4	4	1	3	3	3	3	3	4	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ
		Lv9			16	20	16	12	14	78	左翼C、中堅C、右翼D	4	4	2	4	3	3	3	3	4	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ、LD
D10FS008/012	FS	初期	秋山　拓巳	先発	14	11	13	13	13	64	カット1、カーブ1、フォ2	3	3	3	2	2	1	3	1	3	4	
		Lv9			16	13	14	16	14	73	カット2、カーブ1、フォ3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	
D10HL008/012	HL	初期	西村　憲	中継ぎ	15	13	16	13	13	70	カーブ1、Vスラ3、Sチェ1、シュ1	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	
		Lv9			16	15	16	13	14	74	カーブ2、Vスラ4、Sチェ1、シュ1	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	牽制
D10EX022/036	EX	初期	能見　篤史	先発	16	15	14	14	14	73	スラ4、カーブ1、フォ2、オリ1	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	
		Lv9			16	17	14	15	15	77	スラ4、カーブ2、フォ2、オリ2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	牽制、勝運
D10EX023/036	EX	初期	鳥谷　敬	遊撃	15	16	17	17	16	81	遊撃B	4	2	2	3	4	3	4	3	3	1	サヨ、逆境、流打、広角、内安、満塁、選球
		Lv9			15	17	17	18	16	83	遊撃B、三塁E	4	3	3	3	4	4	5	3	3	1	サヨ、逆境、流打、広角、内安、満塁、選球
D10EX024/036	EX	初期	マートン	中堅	14	20	16	12	12	74	左翼D、中堅D、右翼D	4	4	1	3	3	3	3	3	4	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ
		Lv9			16	20	16	12	14	78	左翼C、中堅C、右翼D	4	4	2	4	3	3	3	3	4	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ、LD
D10RB085/144	RB	初期	渡辺　亮	中継ぎ	14	13	14	14	13	68	Hスラ3、カーブ1、オリ2、シュ1	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	
		Lv9			15	13	15	14	14	71	Hスラ3、カーブ1、オリ2、シュ1	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	
D10RB086/144	RB	初期	藤川　球児	抑え	18	12	14	13	15	72	カット1、カーブ3、SFF3	4	3	3	2	3	5	3	4	3	4	威圧、剛球
		Lv9			18	12	15	13	15	73	カット1、カーブ3、SFF3	4	3	4	4	3	5	3	5	3	4	威圧、剛球、反応
D10RB087/144	RB	初期	久保田　智之	中継ぎ	16	13	12	13	13	67	Hスラ2、カーブ1、Vカット3、Sチェ1	3	3	2	2	3	3	3	4	2	4	
		Lv9			17	13	13	14	13	70	Hスラ2、カーブ1、Vカット3、Sチェ1	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	
D10RB088/144	RB	初期	久保　康友	先発	15	13	14	15	15	72	スラ3、カーブ2、SFF2、シュ1	3	3	3	3	3	2	5	4	2	4	反応
		Lv9			15	15	14	17	16	77	スラ4、カーブ2、SFF2、シュ1	3	3	3	3	4	2	5	4	2	4	反応
D10RB089/144	RB	初期	西村　憲	中継ぎ	15	13	16	13	13	70	カーブ1、Vスラ3、Sチェ1、シュ1	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	
		Lv9			16	15	16	13	14	74	カーブ2、Vスラ4、Sチェ1、シュ1	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	牽制
D10RB090/144	RB	初期	スタンリッジ	先発	16	12	13	14	12	67	Hスラ2、ドロ2、チェ2、シンカ2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	
		Lv9			16	13	14	15	13	71	Hスラ3、ドロ2、チェ2、シンカ2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	勝運
D10RB091/144	RB	初期	城島　健司	捕手	16	16	12	18	15	77	捕手C	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	サヨ、プル、BL
		Lv9			17	16	13	18	16	80	捕手B	4	2	3	3	4	4	3	4	2	4	サヨ、プル、BL、威圧、PH
D10RB092/144	RB	初期	上本　博紀	二塁	10	12	17	15	14	68	二塁C、遊撃D	3	3	1	2	1	2	4	3	2	1	
		Lv9			12	14	18	16	15	75	二塁B、遊撃C	3	3	3	4	1	3	4	3	2	1	内安
D10RB093/144	RB	初期	平野　恵一	二塁	12	18	17	16	17	80	二塁B、左翼E、中堅C、右翼C	3	3	3	3	1	3	4	3	3	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ
		Lv9			12	19	17	16	19	83	二塁A、左翼E、中堅C、右翼B、三塁C、遊撃C	3	4	4	3	1	3	4	3	3	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ、職人
D10RB094/144	RB	初期	新井　貴浩	三塁	15	16	11	13	11	66	一塁D、三塁D	4	4	1	3	4	2	3	2	3	1	CM、プル、初球、固打
		Lv9			16	17	11	13	13	70	一塁C、三塁D	4	4	1	3	4	2	3	2	3	1	CM、プル、初球、固打、スラ
D10RB095/144	RB	初期	坂　克彦	遊撃	11	12	16	13	14	66	一塁E、二塁D、三塁D、遊撃C、左翼E、中堅E	3	3	2	2	1	2	3	3	3	1	
		Lv9			11	14	16	13	15	69	一塁E、二塁C、三塁D、遊撃C、左翼D、中堅D	3	3	2	3	1	3	4	3	3	1	流打
D10RB096/144	RB	初期	藤川　俊介	中堅	11	12	17	16	12	68	左翼D、中堅D、右翼D	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	
		Lv9			13	14	18	17	14	76	三塁E、左翼C、中堅C、右翼C	3	3	5	3	3	3	4	3	3	1	内安
D10BN011/017	BN	初期	ブラゼル	一塁	19	16	11	14	9	69	一塁E	3	3	1	2	5	2	1	3	3	1	PH、CM、プル、初球、連発
		Lv9			19	16	11	15	10	71	一塁D	4	3	1	2	5	2	1	3	3	1	PH、CM、プル、初球、連発、逆境、固打、体当
D10BN012/017	BN	初期	平野　恵一	二塁	12	18	17	16	17	80	二塁B、左翼E、中堅C、右翼C	3	3	3	3	1	3	4	3	3	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ
		Lv9			12	19	17	16	19	83	二塁A、左翼E、中堅C、右翼B、三塁C、遊撃C	3	4	4	3	1	4	4	3	3	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ、職人
D10BN014/017	BN	初期	鳥谷　敬	遊撃	15	16	17	17	16	81	遊撃B	4	2	2	3	4	3	4	3	3	1	サヨ、逆境、流打、広角、内安、満塁、選球
		Lv9			15	17	17	18	16	83	遊撃B、三塁E	4	3	3	3	4	4	5	3	3	1	サヨ、逆境、流打、広角、内安、満塁、選球
D10BN015/017	BN	初期	マートン	中堅	14	20	16	12	12	74	左翼D、中堅D、右翼D	4	4	1	3	3	3	3	3	4	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ
		Lv9			16	20	16	12	14	78	左翼C、中堅C、右翼D	4	4	2	4	3	3	3	3	4	1	AH、CM、流打、内安、初球、固打、スラ、LD
D10NP002/002	NP	初期	バース	一塁	SE	SE	SE	SE	SE	SE	一塁D	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SECRET
Q10CP008/012	CP	初期	大和	一塁	11	13	18	17	14	73	二塁C、遊撃C、左翼E、右翼E	3	3	2	3	1	3	4	3	3	1	スラ
		Lv9			11	14	19	17	16	77	二塁B、遊撃B、左翼E、右翼E、三塁D	3	3	4	4	1	4	4	4	3	1	スラ、流打、職人
Q10NL002/002	NP	初期	バース	一塁	SE	SE	SE	SE	SE	SE	一塁D	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SECRET

読売ジャイアンツ

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ク/エ	ケ/走	暴/送	安/安	連/捕	SPECIAL SKILL
D10TH016/019	TH	初期	ラミレス	左翼手	19	16	11	14	9	69	左翼E	4	4	1	1	4	2	3	3	3	1	PH、初球、固打、連発
		Lv9			19	17	11	14	9	70	左翼E	4	5	1	1	4	2	3	3	3	1	PH、初球、固打、連発、プル、満塁、サヨ
D10SG025～28/036	SG	初期	ラミレス	左翼手	19	16	11	14	9	69	左翼E	4	4	1	1	4	2	3	3	3	1	PH、初球、固打、連発
		Lv9			19	17	11	14	9	70	左翼E	4	5	1	1	4	2	3	3	3	1	PH、初球、固打、連発、プル、満塁、サヨ
D10OT009/012	OT	初期	朝井　秀樹	先発	15	14	12	13	14	68	スラ1、ドロ4、チェ1	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	
		Lv9			15	16	13	16	14	74	スラ1、ドロ4、チェ1	3	3	3	3	4	2	3	4	2	4	
D10FS009/012	FS	初期	長野　久義	右翼手	14	15	17	18	12	76	左翼D、中堅D、右翼D	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	CM、広角、内安
		Lv9			15	17	17	18	15	82	左翼C、中堅C、右翼B	3	3	4	4	3	3	4	3	3	1	CM、広角、内安、AH、LB
D10HL009/012	HL	初期	坂本　勇人	遊撃手	17	15	15	15	13	75	遊撃C	3	3	2	3	3	1	4	3	3	1	サヨ、プル、内安、初球、固打、先頭
		Lv9			18	18	16	15	14	81	遊撃B	4	3	2	4	4	2	4	3	3	1	サヨ、プル、内安、初球、固打、先頭、CM、逆境
D10EX025/036	EX	初期	東野　峻	先発	15	13	13	15	15	71	スラ3、ドロ3、フォ2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	尻上
		Lv9			16	13	15	17	16	77	スラ3、ドロ3、フォ2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	尻上、牽制、勝負
D10EX026/036	EX	初期	朝井　秀樹	先発	15	14	12	13	14	68	スラ1、ドロ4、チェ1	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	
		Lv9			15	16	13	16	14	74	スラ1、ドロ4、チェ1	3	3	3	3	4	2	3	4	2	4	
D10EX027/036	EX	初期	矢野　謙次	右翼手	12	13	14	14	12	65	左翼D、中堅D、右翼D	4	3	2	2	3	2	3	3	3	1	代打
		Lv9			14	16	14	14	13	71	左翼C、中堅C、右翼C	4	4	3	2	3	3	3	3	3	1	代打、初球
D10RB097/144	RB	初期	久保　裕也	中継ぎ	15	14	15	14	12	70	スラ3、Sカ3、フォ2、シンカ1、シュ1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	反応
		Lv9			16	16	17	15	12	76	スラ4、Sカ3、フォ3、シンカ1、シュ1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	反応
D10RB098/144	RB	初期	高木　康成	中継ぎ	14	15	12	12	13	66	スラ2、Sカ4、フォ1、シュ1	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	
		Lv9			14	15	15	13	13	70	スラ2、Sカ4、フォ1、シュ1	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	
D10RB099/144	RB	初期	越智　大祐	中継ぎ	17	14	12	14	12	69	スラ2、カーブ2、フォ4	3	3	3	4	4	4	3	5	3	4	球速
		Lv9			18	16	14	14	12	74	スラ2、カーブ2、フォ4	4	4	3	4	4	4	3	5	3	4	球速
D10RB100/144	RB	初期	MICHEAL	中継ぎ	13	15	12	13	9	62	スラ3、スラーブ3、チェ3、シンカ1	4	3	3	4	3	1	2	2	3	3	
		Lv9			14	17	14	13	9	67	スラ3、スラーブ4、チェ3、シンカ1	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3	
D10RB101/144	RB	初期	山口　鉄也	中継ぎ	16	13	17	13	13	72	スラ3、カーブ1、チェ2、シュ1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	
		Lv9			16	15	19	13	13	76	スラ4、カーブ1、チェ2、シュ1	3	4	3	4	4	3	3	5	3	4	威圧、反応、勝負
D10RB102/144	RB	初期	藤井　秀悟	先発	14	13	15	12	14	68	スラ2、カーブ1、チェ3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	牽制、反応
		Lv9			14	13	15	15	14	71	スラ3、カーブ1、チェ3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	反応、牽制
D10RB103/144	RB	初期	阿部　慎之助	捕手	18	15	11	16	10	70	捕C、一塁E	3	3	2	1	4	2	3	3	3	3	PH、広角、内安、初球、連発
		Lv9			18	17	11	16	11	73	捕C、一塁E	4	3	3	1	4	3	3	3	3	4	PH、広角、内安、初球、連発、満塁、サヨ、選球
D10RB104/144	RB	初期	小笠原　道大	三塁手	17	17	13	13	12	72	一塁D、三塁C	3	3	1	1	4	2	3	3	4	1	LD、CM、サヨ、広角、初球、選球
		Lv9			18	19	13	13	13	76	一塁C、三塁C	4	3	1	1	4	3	3	3	4	1	LD、CM、サヨ、広角、初球、選球、固打、威圧
D10RB105/144	RB	初期	坂本　勇人	遊撃手	17	15	15	15	13	75	遊撃C	3	3	2	3	3	1	4	3	3	1	サヨ、プル、内安、初球、固打、先頭
		Lv9			18	18	16	15	14	81	遊撃B	4	3	2	4	4	2	4	3	3	1	サヨ、プル、内安、初球、固打、先頭、CM、逆境
D10RB106/144	RB	初期	脇谷　亮太	二塁手	12	14	18	15	13	72	二塁C、三塁C	3	3	2	4	1	3	4	3	3	1	内安
		Lv9			13	16	18	16	14	77	二塁C、三塁C	4	3	3	4	1	3	5	3	3	1	内安、CM
D10RB107/144	RB	初期	高橋　由伸	右翼手	14	13	12	14	13	66	一塁D、右翼C	3	4	1	2	4	3	3	3	3	1	連発
		Lv9			16	17	13	16	15	77	一塁D、右翼C、左翼C、中堅C	4	4	1	2	4	4	3	4	3	1	連発、AT、広角、初球
D10RB108/144	RB	初期	松本　哲也	中堅手	10	15	18	15	16	74	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	3	3	1	3	4	3	3	1	
		Lv9			11	18	18	16	17	80	左翼A、中堅A、右翼A	4	4	5	5	1	3	5	3	3	1	スラ、流打、逆境、固打、内安
D10BN010/017	BN	初期	阿部　慎之助	捕手	18	15	11	16	10	70	捕C、一塁E	3	3	2	1	4	2	3	3	3	3	PH、広角、内安、初球、連発
		Lv9			19	17	11	16	11	74	捕C、一塁E	4	3	3	1	4	3	3	3	3	4	PH、広角、内安、初球、連発、満塁、サヨ、選球
D10NP001/002	NP	初期	クロマティ	中堅手	SE	SE	SE	SE	SE	SE	左翼D、中堅D、右翼D	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SECRET
Q10CP009/012	CP	Lv9	星野　真澄	中継ぎ	14	11	11	13	12	61	スラ2、カーブ2、チェ1	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	
		初期			15	13	12	14	12	66	スラ3、カーブ2、チェ1	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	
Q10NL001/002	NL	Lv9	クロマティ	中堅手	SE	SE	SE	SE	SE	SE	左翼D、中堅D、右翼D	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SECRET

東京ヤクルトスワローズ

カードナンバー	券種	投手/野手	選手名	ポジション	球/パ	変/ミ	コ/走	ス/送	守/守	計	球種ゲージ/適正ポジション	ピ/チ	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ク/エ	ケ/走	暴/送	安/安	連/捕	SPECIAL SKILL
D10TH015/019	TH	初期	青木　宣親	中堅手	13	20	19	15	15	82	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	1	3	3	4	3	4	3	1	威圧、AH、逆境、流打、プル、内安、初球、固打
		Lv9			14	20	19	15	16	84	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	2	4	3	4	4	4	3	1	威圧、AH、逆境、流打、プル、内安、初球、固打
D10SG028～30/036	SG	初期	ホワイトセル	一塁手	14	13	11	12	9	59	一塁E、左翼E	3	4	1	1	4	2	3	3	3	1	
		Lv9			17	15	11	12	9	64	一塁E、左翼E	4	4	1	1	4	2	3	3	3	1	威圧、PH、プル、初球、逆境、代打
D10OT010/012	OT	初期	由規	先発	19	13	12	16	10	70	Hスラ3、カーブ1、フォ2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	5	
		Lv9			19	15	13	17	14	78	Hスラ4、カーブ3、フォ2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	5	反応、球速、尻上
D10FS010/012	FS	初期	村中　恭兵	先発	16	14	12	14	10	66	スラ1、スラーブ2、SFF3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	スピ
		Lv9			17	15	13	17	13	75	スラ1、スラーブ4、SFF3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	スピ、牽制
D10HL010/012	HL	初期	畠山　和洋	一塁手	13	13	9	13	10	58	一塁D、三塁E、左翼E	3	4	2	1	3	2	1	3	3	1	
		Lv9			15	15	9	13	10	62	一塁D、三塁D、左翼E	3	4	3	3	4	2	1	3	3	1	プル、逆境、満塁

D10EX028/036	EX	初期	由規	先発	19	13	12	16	10	70	Hスラ3、カーブ1、フォ2	3	3	3	3	3	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	
		Lv9			19	15	13	17	14	78	Hスラ4、カーブ3、フォ2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	5	反応、球速、尻上
D10EX029/036	EX	初期	青木 宣親	中堅手	13	20	19	15	15	82	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	1	3	3	4	3	4	3	1	威圧、AH、逆境、流打、ブル、内安、初球、固打
		Lv9			14	20	19	15	16	84	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	2	4	3	4	4	4	3	1	威圧、AH、逆境、流打、ブル、内安、初球、固打
D10EX030/036	EX	初期	飯原 誉士	右翼手	14	14	17	17	13	75	三塁D、左翼D、中堅D、右翼C	2	4	3	3	3	2	3	3	2	1	スラ
		Lv9			14	15	17	17	13	76	三塁D、左翼C、中堅D、右翼C	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	スラ、初球、代打、内安
D10RB109/144	RB	初期	中澤 雅人	先発	14	12	13	14	11	64	Hスラ1、カーブ3、オリ1	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	
		Lv9			15	15	16	16	13	75	Hスラ1、カーブ4、オリ3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	
D10RB110/144	RB	初期	石川 雅規	先発	12	14	16	14	14	70	カット1、オリ2、スク3、シュ1	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	反応
		Lv9			12	14	18	16	17	77	カット1、オリ3、スク3、シュ1	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	反応、牽制
D10RB111/144	RB	初期	松岡 健一	中継ぎ	15	13	16	11	11	66	スラ1、ドロ2、フォ3、シュ1	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	
		Lv9			16	15	17	14	11	73	スラ2、ドロ4、フォ3、シュ1	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	反応
D10RB112/144	RB	初期	増渕 竜義	中継ぎ	17	9	11	13	12	62	スラ1、Hシンカ1	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	
		Lv9			17	11	14	13	12	67	スラ2、Hシンカ2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	
D10RB113/144	RB	初期	館山 昌平	先発	16	11	16	15	14	72	スラ2、ナックルカーブ1、フォ1、シンカ1、Hシュ1	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	
		Lv9			16	13	18	16	14	77	スラ3、ナックルカーブ1、フォ2、シンカ1、Hシュ1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	牽制、尻上、勝負
D10RB114/144	RB	初期	松井 光介	中継ぎ	13	13	12	13	15	66	スラ2、カーブ1、フォ3、シュ2	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	
		Lv9			14	13	14	14	15	70	スラ2、カーブ1、フォ3、シュ2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
D10RB115/144	RB	初期	山岸 穣	中継ぎ	12	11	15	11	12	61	スラ2、ドロ2、チェ1	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	
		Lv9			12	13	16	12	13	66	スラ2、ドロ3、チェ1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
D10RB116/144	RB	初期	押本 健彦	中継ぎ	16	12	14	13	11	66	スラ1、Sカ3、フォ1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	
		Lv9			17	13	16	14	11	71	スラ3、Sカ3、フォ2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	牽制
D10RB117/144	RB	初期	相川 亮二	捕手	13	15	13	15	13	69	捕C	3	4	3	2	2	3	3	4	3	4	ブル、体当
		Lv9			14	16	13	16	16	75	捕C	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	ブル、体当、固打、BL
D10RB118/144	RB	初期	川本 良平	捕手	11	11	15	14	11	62	捕D	4	3	1	2	3	3	3	3	3	2	
		Lv9			12	14	15	15	12	68	捕C、左翼E、中堅E、右翼E	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	初球、サヨ
D10RB119/144	RB	初期	田中 浩康	二塁手	11	16	16	14	17	74	二塁B、三塁E、遊撃D	3	4	3	2	2	4	4	4	3	1	流打、内安、選球
		Lv9			13	17	17	14	18	79	二塁A、三塁E、遊撃D	3	4	5	3	2	4	4	4	3	1	流打、内安、選球、スラ、初球
D10RB120/144	RB	初期	畠山 和洋	一塁手	13	13	9	13	10	58	一塁D、三塁E、左翼E	3	1	2	1	3	2	1	3	3	1	
		Lv9			15	15	9	13	10	62	一塁D、三塁D、左翼E	3	1	3	3	4	2	1	3	3	1	ブル、逆境、満塁
D10BN016/017	BN	初期	青木 宣親	中堅手	13	20	19	15	15	82	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	1	3	3	4	3	4	3	1	威圧、AH、逆境、流打、ブル、内安、初球、固打
		Lv9			14	20	19	15	16	84	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	2	4	3	4	4	4	3	1	威圧、AH、逆境、流打、ブル、内安、初球、固打
Q10CP010/012	CP	初期	中澤 雅人	先発	14	12	13	14	11	64	Hスラ1、カーブ3、オリ1	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	
		Lv9			15	15	16	17	13	76	Hスラ1、カーブ4、オリ3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	

カードナンバー	参戦	投手/野手	選手名	ポジション	球速/パ	ミ	走	送	守	計	変化球ゲージ/適正ポジション	手	左	パ	盗	弾	エ	走	送	安	捕	SPECIAL SKILL
D10TH012/019	TH	初期	前田 健太	先発	16	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	4	[illegible]
		Lv9			16	15	18	19	17	85	スラ3、Sカ4、チェ3	5	3	3	4	4	4	3	5	4	4	牽制、反応、球速、尻上
D10TH017/019	TH	初期	梵 英心	遊撃手	13	16	19	15	16	79	二塁C、遊撃B	3	4	4	4	4	3	4	4	3	1	CM、流打、ブル、初球
		Lv9			14	16	19	15	17	81	二塁C、遊撃B、三塁D	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	CM、流打、ブル、初球、内安
D10SG031～33/036	SG	初期	廣瀬 純	右翼手	13	16	14	18	17	78	一塁E、三塁E、左翼C、中堅B、右翼B	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	逆境、ブル、初球
		Lv9			13	18	14	18	18	81	一塁E、三塁E、左翼B、中堅B、右翼A	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	逆境、ブル、初球、CM、固打、内安、LB
D10OT011/012	OT	初期	赤松 真人	中堅手	11	14	18	18	17	78	左翼D、中堅A、右翼D	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	
		Lv9			14	15	20	18	17	84	左翼D、中堅A、右翼D	4	3	4	4	4	3	3	3	3	1	固打、満塁、先頭、LB
D10FS011/012	FS	初期	岩本 貴裕	右翼手	14	12	12	14	11	63	一塁E、左翼D、中堅D、右翼D	3	3	2	2	4	2	2	3	3	1	
		Lv9			16	14	12	14	13	69	一塁D、左翼D、中堅D、右翼C	3	3	2	2	4	3	2	3	3	1	AT、広角
D10HL011/012	HL	初期	天谷 宗一郎	中堅手	12	12	19	12	16	71	左翼D、中堅B、右翼C	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1	サヨ
		Lv9			13	16	19	12	16	76	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	4	4	3	2	3	2	3	1	サヨ、CM、内安
D10EX031/036	EX	初期	前田 健太	先発	16	13	17	18	17	81	スラ3、Sカ2、チェ2	3	3	3	1	3	4	3	5	4	4	牽制
		Lv9			16	15	18	19	17	85	スラ3、Sカ4、チェ3	5	3	3	4	4	4	3	5	4	4	牽制、反応、球速、尻上
D10EX032/036	EX	初期	梵 英心	遊撃手	13	16	19	15	16	79	二塁C、遊撃B	3	4	4	4	4	3	4	4	3	1	CM、流打、ブル、初球
		Lv9			14	16	19	15	17	81	二塁C、遊撃B、三塁D	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	CM、流打、ブル、初球、内安
D10EX033/036	EX	初期	赤松 真人	中堅手	11	14	18	18	17	78	左翼D、中堅A、右翼D	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	
		Lv9			14	15	20	18	17	84	左翼D、中堅A、右翼D	4	3	4	4	4	3	3	3	3	1	固打、満塁、先頭、LB
D10RB121/144	RB	初期	横山 竜士	抑え	15	15	13	13	14	70	カット2、カーブ4、SFF3、シュ1	4	3	2	3	4	2	3	4	3	4	
		Lv9			17	15	15	13	14	74	カット2、カーブ4、SFF3、シュ1	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	牽制
D10RB122/144	RB	初期	中田 廉	中継ぎ	14	10	11	11	11	57	スラ1、Sカ1、フォ2、シュ1	4	5	3	3	2	2	4	2	3	3	
		Lv9			18	11	13	13	13	68	スラ2、Sカ1、フォ2、シュ1	4	5	3	3	2	4	4	4	3	4	
D10RB123/144	RB	初期	大島 崇行	中継ぎ	13	10	10	13	12	58	スラ1、ドロ2、チェ1	2	3	2	3	2	1	4	2	3	3	
		Lv9			13	12	17	13	12	67	スラ1、ドロ3、チェ1	3	5	2	3	3	1	4	2	3	3	反応
D10RB124/144	RB	初期	林 昌樹	中継ぎ	13	18	12	11	11	65	スラ5、カーブ1、パーム1、シンカ2、シュ1	3	3	3	3	5	2	4	4	3	3	
		Lv9			13	19	12	11	11	66	スラ5、カーブ1、パーム3、シンカ2、シュ1	3	3	3	3	5	2	4	4	3	3	
D10RB125/144	RB	初期	ジオ	先発	14	12	12	14	11	63	カット2、チェ3、シンカ1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
		Lv9			15	12	15	15	11	68	カット2、チェ3、シンカ1	3	5	3	3	3	4	3	4	3	3	
D10RB126/144	RB	初期	石原 慶幸	捕手	12	13	13	18	16	72	捕C	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	BL
		Lv9			14	16	13	18	16	77	捕C	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	BL、サヨ
D10RB127/144	RB	初期	栗原 健太	三塁手	14	15	13	12	14	68	一塁C、三塁D	3	3	1	2	4	3	3	3	3	1	
		Lv9			16	18	13	12	14	73	一塁C、三塁C	5	3	3	3	4	3	3	3	3	1	PH、広角、流打、選球
D10RB128/144	RB	初期	石井 琢朗	三塁手	10	12	12	13	13	65	二塁C、三塁B、遊撃B	4	3	3	2	1	4	4	4	3	1	職人、スラ
		Lv9			11	15	16	15	18	75	二塁C、三塁B、遊撃B	4	3	4	4	1	4	4	4	3	1	職人、スラ、威圧、流打、内安
D10RB129/144	RB	初期	木村 昇吾	二塁手	11	14	18	14	15	72	一塁D、二塁C、三塁C、遊撃C、左翼C、右翼C	3	3	4	3	1	3	4	3	3	1	
		Lv9			11	15	18	15	16	75	一塁D、二塁C、三塁C、遊撃B、左翼C、右翼C	3	3	4	3	1	3	4	3	3	1	
D10RB130/144	RB	初期	前田 智徳	左翼手	11	12	7	11	10	51	左翼E	3	3	1	1	3	5	3	4	3	1	代打
		Lv9			14	18	10	16	15	73	左翼D、中堅B、右翼D	4	3	3	1	4	5	3	4	3	1	代打、威圧、AT、AH、選球
D10RB131/144	RB	初期	天谷 宗一郎	中堅手	12	12	19	12	16	71	左翼D、中堅B、右翼C	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1	サヨ
		Lv9			13	16	19	12	16	76	左翼C、中堅B、右翼C	3	3	4	4	3	2	3	2	3	1	サヨ、CM、内安
D10RB132/144	RB	初期	嶋 重宣	左翼手	13	13	12	13	11	62	左翼E、中堅E、右翼D	3	3	1	2	3	2	3	3	3	1	代打
		Lv9			15	17	12	13	12	69	左翼D、中堅D、右翼D、一塁D	3	3	3	3	4	2	3	3	3	1	代打、AH
D10BN009/017	BN	初期	前田 健太	先発	16	13	17	18	17	81	スラ3、Sカ2、チェ2	3	3	3	4	3	4	3	5	4	4	牽制
		Lv9			16	15	18	19	17	85	スラ3、Sカ4、チェ3	5	3	3	4	4	4	3	5	4	4	牽制、反応、球速、尻上
Q10CP011/012	CP	初期	木村 昇吾	三塁手	11	14	18	14	15	72	一塁D、二塁C、三塁C、遊撃C、左翼D、右翼E	3	3	4	3	1	3	4	3	3	1	
		Lv9			11	15	[illegible]	15	16	75	[illegible]、遊撃B、左翼C、[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	流打、初球

カードナンバー	参戦	投手/野手	選手名	ポジション	球速/パ	ミ	走	送	守	計	変化球ゲージ/適正ポジション	ピ/手	左/左	打/パ	ラ/盗	キ/弾	ノ/エ	ク/走	疲/送	安/安	速/捕	SPECIAL SKILL
D10SG034～36/036	SG	初期	村田修一	三塁手	16	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	PH、[illegible]
		Lv9			17	15	11	16	12	71	一塁E、三塁C	4	3	1	1	4	[illegible]	3	3	2	1	PH、[illegible]、威圧、広角、サヨ
D10OT012/012	OT	初期	石川雄洋	遊撃手	12	16	18	12	13	71	二塁D、三塁D、遊撃C	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	逆境、流打、内安、スラ
		Lv9			12	17	18	13	14	74	二塁D、三塁C、遊撃C	3	3	4	4	2	3	4	3	3	1	逆境、流打、内安、スラ、満塁、初球、CM
D10FS012/012	FS	初期	加賀繁	先発	14	12	16	12	13	67	スラ3、フォ1、Hシンカ1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	
		Lv9			14	13	17	15	15	74	スラ3、フォ2、Hシンカ2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
D10HL012/012	HL	初期	ハーパー	一塁手	15	14	12	10	8	59	一塁E	4	2	1	1	4	2	3	3	3	1	逆境、ブル
		Lv9			17	15	12	10	9	63	一塁E	4	2	1	1	4	2	3	3	3	1	逆境、ブル、PH、初球、サヨ
D10EX034/036	EX	初期	山口俊	抑え	18	11	12	14	14	69	スラ1、カーブ2、Vスラ2	4	3	2	3	2	4	2	3	3	4	
		Lv9			19	11	13	14	14	71	スラ1、カーブ2、Vスラ2	4	3	3	4	2	4	3	3	3	5	剛球
D10EX035/036	EX	初期	牛田成樹	中継ぎ	15	16	14	13	13	71	ドロップ2、フォ4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	
		Lv9			15	18	15	14	13	75	ドロップ2、フォ5	4	3	3	4	5	3	3	3	3	4	
D10EX036/036	EX	初期	石川雄洋	遊撃手	12	16	18	12	13	71	二塁D、三塁D、遊撃C	3	3	3	4	2	3	4	3	3	1	逆境、流打、内安、スラ
		Lv9			12	17	18	13	14	74	二塁D、三塁C、遊撃C	3	3	4	4	2	3	4	3	3	1	逆境、流打、内安、スラ、初球、CM、満塁
D10RB133/144	RB	初期	眞田裕貴	中継ぎ	14	13	13	13	13	66	スラ2、カーブ1、フォ1、シュ2	4	2	3	2	3	2	3	4	3	4	
		Lv9			15	16	14	14	13	72	スラ2、カーブ1、フォ1、シュ3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	
D10RB134/144	RB	初期	大家友和	先発	13	11	16	13	13	66	Hスラ2、カーブ1、フォ2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	
		Lv9			14	11	18	14	13	70	Hスラ2、カーブ1、フォ2	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	
D10RB135/144	RB	初期	江尻慎太郎	中継ぎ	15	12	12	11	12	62	カット2、スラーブ2、フォ2	3	2	3	2	3	2	3	4	2	4	
		Lv9			15	13	14	13	13	68	カット3、スラーブ2、フォ2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	4	
D10RB136/144	RB	初期	阿斗里	先発	14	10	10	11	12	57	スラ1、カーブ1、フォ2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	
		Lv9			16	10	12	14	12	64	スラ1、カーブ1、フォ2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	
D10RB137/144	RB	初期	新沼慎二	捕手	10	12	12	13	12	59	捕C、一塁E	3	3	2	1	2	3	3	3	3	2	
		Lv9			11	14	12	14	12	63	捕C、一塁E	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	サヨ
D10RB138/144	RB	初期	武山真吾	捕手	11	12	13	15	10	61	捕D	3	3	3	1	3	2	3	2	3	2	
		Lv9			13	13	13	16	10	65	捕D、一塁E、三塁E	3	3	4	1	3	3	3	3	3	2	流打
D10RB139/144	RB	初期	藤田一也	遊撃手	11	13	16	16	18	74	二塁C、三塁D、遊撃B	3	3	3	2	1	4	4	4	3	1	
		Lv9			11	15	16	16	18	76	二塁B、三塁C、遊撃B	4	3	3	3	1	4	4	4	3	1	初球、CM
D10RB140/144	RB	初期	ハーパー	一塁手	15	14	12	10	8	59	一塁E	4	2	1	1	4	2	3	3	3	1	逆境、ブル
		Lv9			17	15	12	10	9	63	一塁E	4	2	1	1	4	2	3	3	3	1	逆境、ブル、サヨ、PH、初球
D10RB141/144	RB	初期	筒香嘉智	一塁手	12	10	14	15	10	61	一塁E、三塁E	3	3	1	1	4	3	3	3	3	1	
		Lv9			15	14	14	15	11	69	一塁D、三塁D	3	3	2	1	4	3	3	3	3	1	LD
D10RB142/144	RB	初期	金城龍彦	中堅手	11	12	15	17	17	72	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	3	1	2	4	3	4	2	1	
		Lv9			13	14	15	18	17	77	左翼B、中堅B、右翼B	3	3	3	1	2	4	3	4	2	1	代打
D10RB143/144	RB	初期	スレッジ	左翼手	16	13	13	12	10	64	一塁E、左翼E	3	4	1	1	4	3	2	3	3	1	大舞、PH、広角、選球、連発
		Lv9			17	15	13	12	10	67	一塁E、左翼D	5	4	1	1	4	3	2	3	3	1	大舞、PH、広角、選球、連発、サヨ
D10RB144/144	RB	初期	下園辰哉	中堅手	12	15	13	12	11	63	左翼D、中堅D、右翼D	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	CM、内安
		Lv9			13	16	13	12	12	66	左翼D、中堅D、右翼D	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	CM、内安、流打、代打
Q10CP012/012	CP	初期	下園辰哉	中堅手	12	15	13	12	11	63	左翼D、中堅D、右翼D	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	CM、内安
		Lv9			13	17	13	12	12	67	左翼D、中堅D、右翼D	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	CM、内安、流打、初球、代打



©SEGA
Text：スズキド

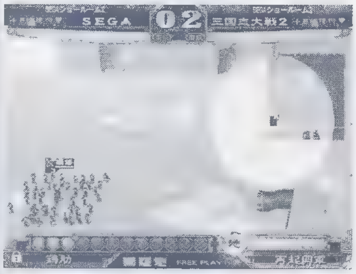
三国志大戦の新たなる環境を体感しよう！

三国志大戦がまた新たなるバージョン3.59_A_3に進化した！ 前VER.に流行した計略の修正に加え、上方修正も盛りだくさんだ！

三国志大戦3 WAR BEGINS	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：リアルタイムカード対戦
■操作方法	：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日	：2010年6月17日（稼働中）
■使用基板	：LINDBERGH
■ネットワーク	：ALL.Net

『3.59_A_3』始動！

新VER.は前回の上方修正がたくさんあった修正とは違い、細かい調整がメインといえる。特に流行した【UC】魏諷や【C】許攸が大幅に修正された。そして、この2枚の影に隠れてはいたがかなり強力な威力だった【UC】朱桓も修正が入った。しかし、【UC】朱桓に関して言えば、デッキの核は【R】程普なのでまだまだ見かけることはありそうだ。これらのカードの修正により環境はまた変化し、新たなる流行を生むだろう。修正があったカードの中からいくつかピックアップして紹介していこう！ 意外なカードの強化も見逃すな！



前バージョンに続いて範囲拡大となった【C】楊修。自身が弓で守城しながら敵城を攻城中の味方も範囲内に。

計略変更点の詳細を確認！

魏は前VER.で強力だった【SR】曹洪に修正が入った。武力上昇値が下がったものの、今VER.でも計略時間の減少とはなっていないのでまだまだ使われるカードとなるだろう。【SR】夏侯淵も効果範囲と効果時間が減少したが、このカードも幾度も修正されている【SR】司馬懿と同じで、本人の計略に変化があってもデッキパーツが優秀なのでこれからも戦場で見かけることは多そうだ。

蜀はスペック・計略共にかなり優秀だった【UC】王桃の計略範囲が修正が入った。しかし、効果時間は変わらないので、【R】劉備と組まれた桃園デッキではまだまだ見ることがあるだろう。ほかには【UC】鄧芝、【R】霍弋が揃って修正。一時期の大流行からだいぶたったが、かなりの強デッキとして地位を獲得していたデッキ。その計略における完成度は高く、汎用性の高いデッキとして現VER.でも使われるだろう。注目は【C】李恢の「再出撃」。復活時の兵力がかなりのものになった。今後高コストを複数入れたデッキの活躍が期待される。

呉では【UC】諸葛瑾の「迅速なる転進」の効果範囲が狭くなった。【SR2】周喩や【UC】鄧芝のデッキに必ず入っていた一枚。範囲縮小は痛いがスペックが高く計略自体も強力なので問題ない。【SR2】孫尚香も修正の対象になり、弓射程が1.5倍程度に下がった。しかし、武力上昇値等は変わっていないので、これからも【R】孫策や【SR】周泰とのデッキで重宝されるだろう。

群雄は前バージョンでも上方修正のあった【UC】公孫瓚がさらに速度上昇することに。今の「白馬陣」の効果時間は長いので相手をかき乱す作戦をより取りやすくなったといえる。【UC】閻圃は群雄限定号令ながら、妨害も持っているため、そろそろデッキの中核としてくい込んでくるか⁉

漢軍は前バージョンで猛威を振るった【UC】魏諷、【C】許攸が修正された。その他のカードに調整は無いので、決起系デッキなどに期待したい。

現VER.3.59_A_3は意外なカードに強化が入った。また、下方修正されたカードでも気にならない程度のものが多い。これまで以上にさまざまなデッキを見ることができそうだ。

迅速なる転進



反攻の火略



魏国の礎



奥義変更点リスト

奥義名	内容	修正
超絶再起	ゲージ総量↑	↓
精兵集陣	MAX時効果時間↓	↓
指鹿為馬	非MAX効果時間↓、非MAX時低下知力↓	↓

秘伝書変更点リスト

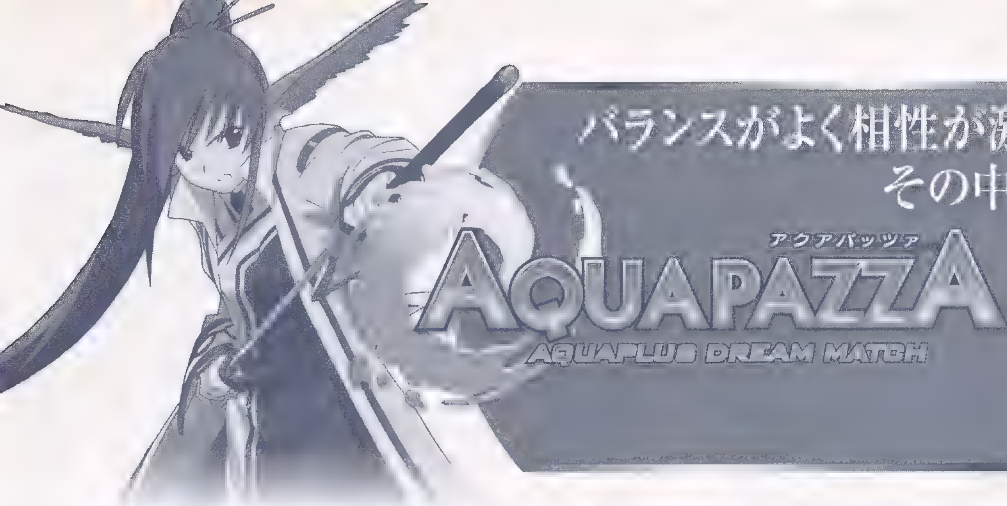
種類	兵書名	内容	修正
陣略	同盟/防護	防護率↓、効果時間↓	↓

計略変更点リスト

勢力	レア	名前	兵種	計略名	変更点	修正
魏	UC	卞皇后	騎兵	落日の舞	攻城力低下↑	↓
魏	C	楊修	弓兵	鶏肋	範囲↑	↑
魏	SR	夏侯淵	騎兵	魏国の礎	範囲↓、効果時間↓	↓
魏	SR	曹洪	騎兵	旋略・突破防護	上向き使用時武力↓	↓
魏	SR	司馬懿	騎兵	狼顧連破	上向き使用時効果時間↑	↑
魏	UC	曹叡	弓兵	明帝の勅命	効果時間↑	↑
蜀	UC	陳到	弓兵	精神統一	効果時間↑	↑
蜀	UC	王桃	弓兵	桃色吐息	効果範囲↓	↓
蜀	UC	敬哀皇后	弓兵	救護の舞い	効果範囲↓	↓
蜀	UC	鄧芝	槍兵	蜀呉の連合	槍長さ↓、弓射程↓、効果時間↓	↓
蜀	C	張翼	槍兵	八つ裂き車輪	召喚兵武力↑	↑
蜀	R	霍弋	騎兵	旋略・寡兵奮激	上向き使用時効果時間↓	↓
蜀	R	馬岱	槍兵	土竜の猛進	車輪半径↑	↑
蜀	C	李恢	弓兵	再出撃	復活時兵力↑	↑
呉	UC	諸葛瑾	弓兵	迅速な転進	範囲↓	↓
呉	UC	張梯	槍兵	魂の引継ぎ	効果時間↓	↓
呉	R	程普	騎兵	反攻の大号令	柵ダメージ↑	↓
呉	UC	朱桓	弓兵	反攻の火略	柵ダメージ↑、範囲↓、威力↓	↓
呉	C	馬忠	槍兵	反攻戦法	柵ダメージ↑	↓
呉	SR	孫尚香	弓兵	人心の昇華	弓射程↓	↓
呉	R	呂蒙	槍兵	呉下の阿蒙	効果時間↑	↑
群雄	UC	公孫瓚	騎兵	白馬陣	速度↑	↑
群雄	C	胡車児	槍兵	完殺戦法	効果時間↓	↓
群雄	SR	祝融	騎兵	火神の一閃	威力↓	↓
群雄	UC	閻圃	弓兵	陰陽の道術	上向き使用時効果時間↑	↑
群雄	C	厳白虎	槍兵	火事場の車輪	武力↑	↑
群雄	SR	呂布	騎兵	赤兎咆哮	武力↑	↑
漢	C	許攸	弓兵	癒壊の乱	回復量↓、城ダメージ↑	↓
漢	UC	魏諷	騎兵	強壊の乱	効果時間↓	↓

三国志雑記

【3.59_A_3雑記】もはやバージョンアップは【C】楊修のためにあるんじゃないだろうかと思うようにもなってきました。今回も範囲を調べたのですが、すでに画面一番左下に置かないと範囲がはみ出してしまうほどに（笑）。ずいぶん成長しましたね【C】楊修… …。あとは、戦国大戦のようにエラッタが掛かることを期待しています。



バランスがよく相性が激しいという世間の評価 その中で覇権を握るキャラは?

闘劇予選真っ只中の今、[illegible]い格ゲーと言っても過言ではない『アクアパッ[illegible]"相性が激しいゲーム性"と[illegible]受けて今回はキャ[illegible]

text ケンちゃん

キャラクター同士の相性表 ここに現状の情勢が明らかに!?

キャラクター同士の相性差が激しく、組み合わせによっては一方的な試合になるケースが多い『アクアパッツァ』。そんな巷で語られている噂が真実かを確かめるべく、さまざまな場所でキャラクター同士の相性について調査を開始。その結果により導き出された、現状での一つの答えが、右のキャラクター相性表だ。

ただし、本作は選択したパートナーで大きく相性が変動するため、キャラクターによっては一方が相手にしやすい（◎）と感じていても、その相手キャラもある程度五分に闘える（○）というケースも発生している。まずは、この相性表で自分のキャラクターの弱点を理解し、厳しい闘いを強いられるキャラクターに対して相性がいいパートナーを選択するといった対策などに役立ててほしい。



組み合わせによっては一方的な試合展開になることもある本作。各キャラが得意、苦手キャラを抱えている。

相性表の印の意味

◎…かなり戦いやすいと感じる
○…若干有利に戦いが展開する、もしくは五分に戦える
△…展開が厳しい組み合わせ

キャラクター個別で調べた印のため、一方が闘いやすく◎でも、その相手となるキャラクターが△とは限らない点に注意。

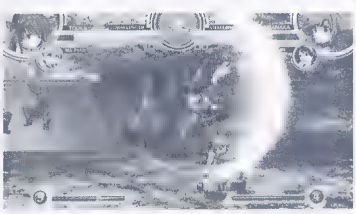
	ハクオロ	カルラ	トウカ	アロウン	モルガン	リアンノン	向坂環	柚原このみ	小牧愛佳	マルチ
ハクオロ	＼	○	△	○	○	○	○	◎	◎	○
カルラ	○	＼	○	○	○	△	◎	◎	○	○
トウカ	◎	○	＼	○	○	◎	○	○	○	○
アロウン	○	○	○	＼	○	△	◎	○	◎	○
モルガン	◎	◎	○	○	＼	◎	△	○	○	△
リアンノン	○	○	△	◎	△	＼	○	○	◎	○
向坂環	◎	○	△	○	◎	○	＼	△	○	○
柚原このみ	△	○	○	○	◎	○	◎	＼	○	○
小牧愛佳	○	△	△	◎	○	△	○	○	＼	○
マルチ	○	○	△	◎	◎	△	○	○	○	＼

相性に穴が無いトウカに注目! それに追随するキャラクターは?

相性表を見ると、◎と○のみで相性に穴が無い印象のトウカが目立つ。トウカは好感度が上昇しやすく爆発力が高いうえ、防御手段も豊富でガードを崩す能力にも長けており、現状の最強キャラではないかと評価されている。トウカを相手にする側の印を確認すると、△が5キャラ居る点も見逃せない。

そのほかで注目は、苦手なキャラがハクオロのみでトウカとも闘いやすい印象を受けるこのみ。攻撃力が低く、好感度が下がりやすい弱点はあるものの、動きの素早さと攻め継続能力はトップクラス。無敵技の「カバンあっぱー！」による守りの堅さも評価の一因か。リアンノンは動きが遅いキャラクターに対して圧倒的に強いキャラクター。リアンノン側からの視点だと苦手、得意なキャラクターはともに2キャラだが、逆方向の視点では△が4キャラと相性の激しさがうかがい知れる。基本的にはトウカ、モルガンが特に苦手。また、パートナーキャラクターによっても大きく相性が変動するようだ。

それ以外のキャラクターは◎が二つ、△が一～二つと、特に差が無い印象。愛佳は◎一つ、△三つという評価だが、プレイヤー数が少なく、使う側の難度も高いため、これからの伸びに期待がかかる。



高い評価を受け、高VPのプレイヤーも多いトウカ。闘劇での注目キャラクターだ。



リアンノンは特定のキャラには圧倒的に強いが、トウカ、モルガンに対し現状は厳しい印象。

救世主まーりゃん登場! 情勢にどう影響してくる!?

新パートナーキャラクターまーりゃんがついに参戦。発生が速く攻撃範囲が広い「援護してやろう感謝したまへ」（N＋D）で、対空面をフォローできるうえ、「まーりゃんきっく」（⬅or➡＋D）での固め、連続技ダメージアップと優れた性能。ただし、追従タイプで移動速度に若干難があるのが弱点か。ハクオロ、カルラ、アロウン、このみ辺りは連続技ダメージアップ、スキのフォローとさまざまな面でまーりゃんを役立てられるため、選択肢に加わってくる可能性は大。これによってキャラクター同士の相性がどう変化するかが見ものだ！



「まーりゃんきっく」は壁バウンド効果を発動。画面端の連続技が熱そうだ。

夏休みはガンダムで決まり!!

機動戦士ガンダム EXTREME VS.

エクストリームバーサス

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

Text：とる

今月からアップデート情報のほかに本作における強豪プレイヤーへの独占インタビューを掲載していくぞ!! 10周年記念大会も要チェックだ!!

機動戦士ガンダム VS. シリーズ 10 周年記念！
機動戦士ガンダムエクストリームバーサス 10th ANNIVERSARY DOGFIGHT 開催決定!!
8月1日より参加プレイヤー募集開始!!

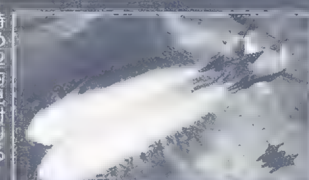
■開催日程：2011年9月18日（日）
■実施会場：幕張メッセ・東京ゲームショウ2011内・第7ホール
詳細は随時更新予定！ 公式ホームページ[http://gundam-vs.jp/extreme/]または「ガンダムVS.モバイル」をチェック!! この大会は店舗予選形式ではなく、応募者参加型の大会なので、ぜひとも応募してみてくれ。詳しくはエクストリームバーサスの公式サイトや、モバイルサイトを参照してほしい。

機動戦士Zガンダム PMX-000 メッサーラ

COST 2000



コスト2000の射撃機ということもあり、耐久力は560と同コスト帯の中でも平均的なものとなっている



画像は飛行形態時のメイン射撃。太めのメガ粒子砲を2本撃つので比較的当てやすそうに見える。発生速度や射角次第ではかなり強力な武装となるだろう



PILOT パプテマス・シロッコ

8月に参戦!!

中距離～遠距離を得意とする射撃機体であるメッサーラが遂に参戦。オープニング画面ではZガンダムと百式を圧倒しているため、コスト3000ではないかとウワサされたが、コスト2000という形での解禁となる。飛行形態時の方が、MS形態時の攻撃よりも性能が高いため、特殊格闘の急速変形をうまく組み込めるかが戦いの肝となっているぞ。

第2回全国VS.イベント戦「リリースナビ決定戦!」が8月1日より開催!



かねてより告知されていた第2回全国VS.イベント戦「リリースナビ決定戦」の詳細が発表された。おおまかなルールは前回と同様で、参加資格もガンダムVS.モバイルの会員であることのみとなっている。そして今回も二つの勢力に分かれて、各勢力の獲得GPの総額で競うため、オッズによるGPへのボーナスが発生するぞ！ GPオッズは勢力戦の状況に応じて変化するので、劣勢側でもチャンスがあるぞ。イベント戦実施期間は8月1日から8月10日までの10日間となっている。勝利ナビは9月上旬にリリース予定だ。なお、勝利勢力のユーザーは1万GPをゲットできるので所属する勢力は慎重に決めよう。

夏休みモバイルキャンペーン



夏休みに向けモバイルキャンペーンが開催されるので紹介していこう。まず最初は「お友達紹介キャンペーン」。紹介IDを教えたお友達が入会すると、何と共に5万GPを獲得できるぞ。詳細は携帯サイトをチェックだ。そして夏限定ゲージ＋GPゲットのキャンペーンも行なわれる。今回のデザインは「真夏のEXVS」という華やかなデザインだ。使用期限は受け取りから14日間となっているぞ。

8月の新プレイヤーナビ



8月に「機動戦士Zガンダム」から新プレイヤーナビ、ファ・ユイリィか追加される。こちらはイベント戦とは関係無く、解禁され次第契約可能なのでぜひ契約してみよう！



極限進化を続ける強豪プレイヤー大特集!

～しろあか編～

あのカリスマプレイヤーしろあか氏にときとまゆらが突撃インタビュー!! しろあか氏が本作をどのように考えてプレイしているのか? しろあか氏ファンはぜひ参考にしてほしい。

聞き手：とき（本誌の機動戦士ガンダムエクストリームバーサスのメインライター）
まゆら（毎月行なわれる新宿の某大会で数々の成績を残しているプレイヤー）

しろあか氏のミニQ&Aコーナー

Q:ガンダムシリーズで好きなものは?
A:機動戦士ガンダム0083
Q:好きな機体は?
A:Zガンダム、シャア専用ゲルググ、∞ジャスティス
Q:好きなキャラクターは?
A:サウス・バニング、シャア・アズナブル
Q:現在強いと思う機体は?
A:ストフリ、デスティニー、トールギスIII、ゴッド
Q:現在弱いと思う機体は?
A:ノーコメントで(笑)
Q:好きな称号は?
A:赤い彗星
Q:好きな曲は?
A:颯爽たるシャア、ignited

しろあか氏インタビュー

とき しろあかさんといえばウイングガンダムゼロ(EW版)(以下、ウイング)ですが、強機体が存在する中何でウイングなんですか? 結構稼動初期から使ってましたよね?

しろあか 使ってました。まぁ使用率低いからですね。機体が被るのが嫌なんですよ。

とき 前作でキュベレイ使ったのも同じ理由ですか?

しろあか そうですね。全く居なかったんで。

とき 自分のプレイスタイルに合っているかいないかということは考えましたか?

しろあか いや、それは全く考えてないです。自分なりに立ち回りを見つけてみて、その使ってる機体に自分の立ち回りを合わせる感じですかね。

とき しろあかさんのメイン機体であるウイングについてお聞きします。ウイングで対戦中に相手にしやすい機体はありますか?

しろあか やりやすい機体は正直無いです(笑)。基本的にはどれを相手にしてもきついですね。メイン射撃の対策をされたらどうしようもないので。

とき メイン射撃に合わせてステップを入れて格闘を当てにくるといった基礎的なことをされるだけできついですか?

しろあか はい、もうそれできついですね。

とき 特に嫌な機体はありますか?

しろあか [illegible]ムとトールギスIII。マスターガンダムはまだましにはなりました。

まゆら 僚機として組みやすい機体はありますか?

しろあか 以前は断然シャア専用ゲルググでした。

まゆら 現在の僚機としてコストは2000と2500のどっちがいいでしょう?

しろあか それはやっぱり2000の方が安心できますね。できればビームライフルを持っている機体の方がカットしてくれるから助かりますね。

まゆら 2000ってことはウイングは相方に先落ちされても大丈夫ってことですか!

しろあか それは全然いけます。ウイングは飛翔もあるんで逃げる立場になるのは問題無いです。ただ、相方は覚醒が強い機体だと助かりますね。

とき その飛翔にはいろんな使い方あると思いますが、どれを一番よく使いますか?

しろあか 自分は慣性よりステップ飛翔。あれはあんまり移動せずに様子見できるからです。攻撃を当てられそうならキャンセルして攻撃を当てにいくみたいな感じです。

まゆら 自分はあれ使わなくていいと思ってました(笑)。

しろあか それに、移動するのにメイン射撃を撃たなくていいですからね。見ながら攻撃を当てられそうだなと思ったらメイン射撃を撃てばいいので。

まゆら なるほど。飛翔もそうですが、しろあかさんってローリングバスターライフルを当てるのがうまいイメージがあるんですが、当てるコツがあるんですか?

しろあか そうですね……一応常にためながら動いてはいます。セカンドインパクトもたまにやります。なるべく相手の着地したところに高度を合わせて出してます。あとは敵が両方地上に居るときを狙ったりとか。

とき 使用難度が一番高いといわれているサブ射撃に関しても当てるコツはありますかね?

しろあか 前作の性能だったら誘導もしてくれるんでよかったんですけど、今のは自然落下にすら当たらないですけど、以前はフォビドゥンガンダムが居るときに撒いてましたよ。特殊格闘を出してくれるから。そこから回り込んでメイン射撃を当てるみたいな。あとは着地するときに撒くと再上昇してくれる人が居るから使っていました。

まゆら そしたら上昇にはメイン射撃を当てられますしね。離れたところからメイン射撃で着地に当てようとするとメイン射撃が左右のどっちかにブレたりしません?

しろあか たまにあります。相手がステップで戻ってくると引っかかったりしますね。空中でも同じような現象で当たることがまれにありますね。狙ってはできないんですけどね。できてもダメージが安いですし。

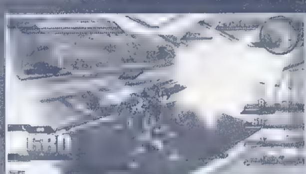
まゆら では最後にファンに向けて一言お願いします!

しろあか ウイング使うならデスティニーガンダム使った方がいいよー。それでも使うなら頑張ってください!

とき&まゆら (笑)。本日はありがとうございました!!

point 1

ウイングガンダムゼロ(EW版)ならではの武装であるローリングバスターライフル。高低差に弱いとはいえ、何と360度の攻撃判定を持っているぞ。しろあか氏によると中距離～近距離で敵機の着地に合わせて撃つと、着地後の敵機の横移動に当てることができるとのこと。最低でもシールドガードを強要させたり、先に空中に飛ばせてブースト量を有利に持っていけるぞ。他にも回転の速さを利用してメイン射撃の直後にチャージを撃つこと(セカンドインパクト)がうまく当てていくコツだ。



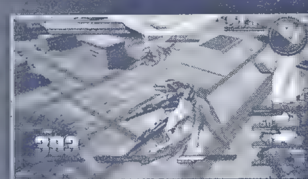
同高度の敵機には撃たれるだけでかなりの脅威となるローリングバスターライフル。威力もかなりのものだ。



ローリング中は何とウイングガンダムゼロ(EW版)自体にも当たり判定が存在するため、格闘を当てにきた敵機をも迎撃できる。

point 2

もう一つの本機の代名詞武装である飛翔。見た目も華やかであり、移動系の武装であるため非常に使い勝手がいい。一般的には移動行動を取っていないときに⬆or⬇にレバーを倒して飛翔し、飛翔中にメイン射撃を入力して慣性移動する、というのが現在の主な使い方だが、しろあか氏はステップからの飛翔で一定時間滞空するのを主な運用法にしているようだ。これによって敵機の動きをよく見定めることが可能となっている。サブ射撃については適度に牽制として撃ち、敵機にブーストを消費させているようだ。



かなりの距離を移動することができる飛翔。うまく使いこなせれば華麗な戦いを披露することができるぞ。



サブ射撃のマシンキャノン。使い勝手はあまりよくないが、しろあか氏のアドバイスを参考に使っていくといいだろう。

～インタビューを終えて～

まゆら「ここには載せ切れなかったけど、他にもいろいろと話せて面白かったな」
とき「[illegible]」

新たな防具も近日解放予定!?

「緋色の暴斧」のボス素材を用いた武器に続き、新たな兜&防具が近日公開予定。先読みで素材を集めればお得かも……？



Ver.Aで新たに追加されたボスキャラクターを解説!

既に公開済みとなった「光輝の制裁者」と「緋色の暴斧」に登場する新規ボスをまとめて解説! いずれも手痛いダメージを受ける攻撃を持つボスなので、きちんと攻撃パターンを把握してから挑もう!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.A
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー+5ボタン+タッチパネル
■稼働日：2011年6月14日（稼働中）
■使用基盤：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢猫

攻撃モードを見極めてクロスゲージで決めろ!

全国協力・光輝の制裁者

クエストDATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★×7	プレイヤー Lv30 以上

マップパターンは陽射しの色合いで判断!

2通りあるマップパターンは、昼と夜でルートが変化。いずれもエリア1&3が階層構造なので、仕掛けなどを見落とさないよう注意。とにかく全体マップで道順を覚えることが最優先だ。





光輝の制裁者 BOSS

グレアパニッシャー

破壊部位	腕部×2、翼×4

キングデーモン+ルシフェルの攻撃パターンに加え、厄介なオリジナル攻撃を持っている亜種ボス。MPゲージで切り替わる戦闘スタイルを見極めて、攻撃チャンスを逃さず一気にゲージをためていけ!

遠近両用の戦闘スタイルによって、絶え間無く攻撃を繰り出し続ける新ボス・グレアパニッシャー。その対処方法はキングデーモンとほぼ同じで、基本的に側面～背後へ回り込んでのジャンプ攻撃がオススメだ。ただし、魔法スタイルは攻撃全般のダメージが大きいため、自分がロックオンされた場合には攻撃より回避に専念した方が安全確実といえる。

破壊可能な部位については、本体付近に各部判定が密集しているため、マルチヒットの範囲攻撃が有効となる。両腕パーツを破壊することによって、MP回復速度&防御力ダウンの弱体効果が得られるので、積極的に狙っていくこと。ちなみに翼パーツを破壊しても、デーモンと違って誘導レーザーは弱体化しない。



全方位攻撃とただ付け衝撃波などは、スタイルに関係無く繰り出すので覚えておこう。

素材パーツが出ない両腕は、魔法剣→魔法スタイルの切り替え時に毎回復活するので注意!

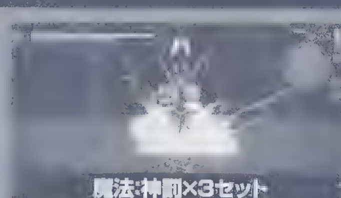
攻撃スタイルのチェンジ

よく見ていると分かるが、MPゲージの増減時にボスの戦闘スタイルが切り替わる。具体的にはMP継続消費中なら遠隔重視の魔法スタイル、MP継続回復中だと近接重視の魔法剣スタイルへと変化。スタイルの違いさえ分かれば、攻撃パターンを予測しやすくなるぞ!



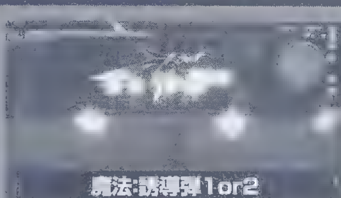
MP増減の切り替えタイミングで、ボスの戦闘スタイルもチェンジ。派手なエフェクトが付くので見逃さないこと。

グレアパニッシャーの特徴的な攻撃パターン



魔法:神罰×3セット

片手を頭上に掲げるモーション後、ロックオン状態のキャラ目がけて落雷×3発。威力が高いので巻き込み注意!



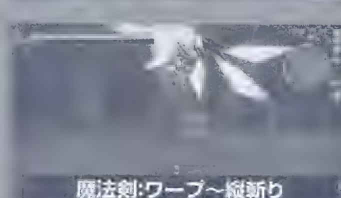
魔法:誘導弾1or2

扇状に複数の魔法弾を発射して、ヒットすると全弾が誘導弾へ変化。両手モーションは2回で1セットとなる。



魔法:誘導レーザー

デーモン戦でもおなじみの、中～遠距離時に繰り出す誘導弾。中距離で横方向へ移動し続けると回避しやすい



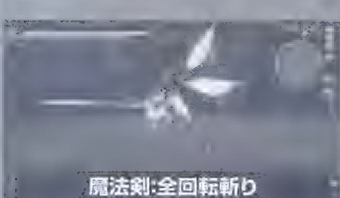
魔法剣:ワープ～縦斬り

ロックオン対象の背後へワープで回り込み～縦回転斬りの連係。横方向へと移動すれば、確実に回避していける。



魔法剣:横斬り連係

正面に向かって2回連続で斬り付ける連係技。ダメージは小さいが、上段・下段と攻撃位置が変わるので注意!



魔法剣:全回転斬り

リーチの長い全回転の広範囲攻撃。剣を構え屈み込んだのが見えたら、回避動作やガードできっちり回避しよう。

位置取りに注意しながら攻撃のスキ間を狙え!

全国協力・緋色の暴斧

クエスト DATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★× 11	プレイヤー Lv40 以上



緋色の暴斧　BOSS

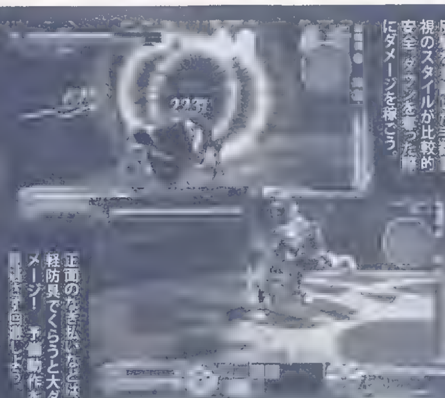
ミノタウロスサージェント

破壊部位	角× 2

大幅に攻撃力がアップしたミノタウロスの亜種ボス。腕力に任せて大斧を振り回す姿は、まさに狂牛そのもの。逆をいえば大振りな攻撃がかなり多いので、攻撃パターンを見極めて反撃を決めていこう。

ミノタウロス亜種と呼ばれるだけあって、攻撃範囲の広い大斧が厄介な新ボス・ミノタウロスサージェント。一見するとバインドボイス攻撃が無いため接近しやすそうに思えるが、全方位の衝撃波や発生が早い攻撃もあって、細かなダメージが蓄積しやすい。さらに大ダメージの背後体当たりを持っているため、後ろへ回り込んでも過信は厳禁。リーチが短い武器で挑む場合には、常にボスの動きに警戒が必要となる。

その半面、浮游旋回や下段スイングなど、確定反撃のチャンスが増えた部分も多い。ある程度の慣れこそ必要だが、反撃可能な攻撃モーションを見逃さないことが重要！　ダウンを奪った際にダメージを奪うつもりで、クロスゲージためを意識して戦うといい。

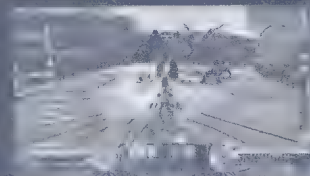


反撃を重視した手数重視のスタイルが比較的安全。ダウンを奪った際にダメージを稼ごう。

正面のなぎ払いなどは軽防具でくらうと大ダメージ！　予備動作を見極めて回避しよう。

RG編に手強い中型モンスターが目白押し!?

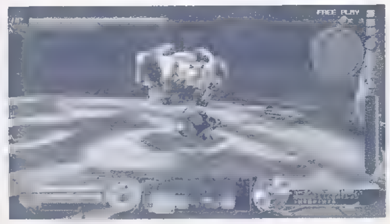
2通りのパターンがある道中マップでは、新登場の中型モンスターが厄介な存在。さらにジェネレーター耐久力も上がっており、瞬間ダメージに優れた攻撃でないと援軍を止められない。



カリオンゴーレムやカリオンナイトは、攻撃でダウンを奪えないので注意！

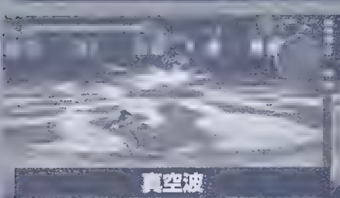
エフェクトの攻撃強化

これまで青色エフェクトといえば、MP消費攻撃の準備モーションだったが、ミノタウロスサージェントは少し違っている。具体的には「特定の攻撃パターンが強化」された際に青色エフェクトが出るため、ここを勘違いしていると余計なダメージをくらうので注意しよう。



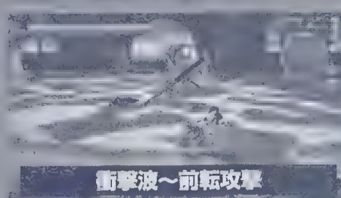
中でも顕著に変化するのが、大斧を3回連続で振り回す下段スイング。ジャンプの着地際に巻き込まれないこと。

ミノタウロスサージェントの特徴的な攻撃パターン



真空波

遠距離時に大斧を振って飛ばす衝撃波。横幅は狭いがスピードが速く、スタート直後などに使うことが多い。



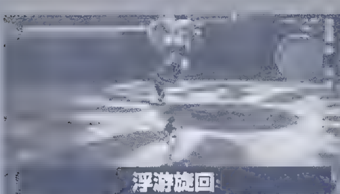
衝撃波～前転攻撃

構え～衝撃波を出した後に前方へ向かって前転攻撃を繰り出す。移動距離が長い上に反撃可能なスキも無い。



前方タックル

ミノタウロスでおなしみの移動攻撃。壁際まで移動した後に、折り返してこないことがあるので追いかけよう。



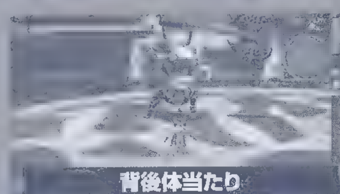
浮游旋回

大斧を旋回させつつ、前方に連続蹴りを繰り出す浮游攻撃。移動中は背後から殴れて、着地際に衝撃波を出す。



下段スイング

下段構えから足元をすくうように1回転する攻撃。ジャンプで回避可能だが、青エフェクト時は3回転する。



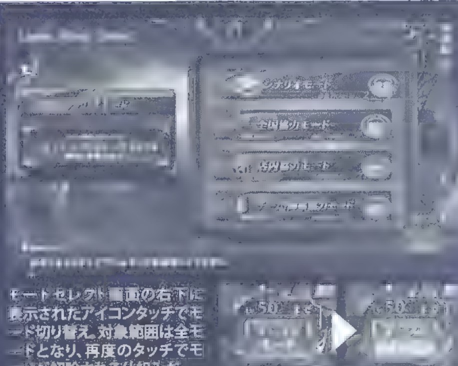
背後体当たり

構え～背後へぶちかましを繰り出す攻撃。攻撃範囲は狭いが、攻撃中に出されると回避が間に合わないことも。

ブーストモードについて

既に7月中旬から開放されている新たな要素「ブーストモード」とは、簡単にいえば「1プレイで得られる経験値などが増える」効果を持った支援機能（プレイモード）のこと。ただし、普段より多くのチケット枚数が必要となるため、相対的なプレイ回数が減ってしまうことに。その半面、経験値や熟練値に2倍の補正が掛かるので、レベル上げといった観点から見ればお得な機能なことは間違い無し！

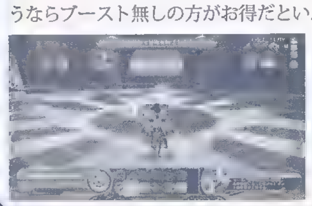
ただし、ブーストモードの対象範囲は、あくまで [illegible]



モードセレクト画面の右下に表示されたアイコンタッチでモード切り替え。対象範囲は全モードとなり、再度のタッチでモードが解除される仕組みだ。

素材系アイテムには変化無し？

倍率補正がかかる各種要素は、経験値（2倍）／熟練度（2倍）／金貨（1.5倍）のみ。素材アイテムにはボーナス補正が無いので、素材を狙うならブースト無しの方がお得だといえるぞ！



クリア報酬などの素材関係は関係無い。素材＆お金稼ぎを重視する場合にはいつも通りで問題無し。

『SNK ARCADE CLASSICS 0』を10倍楽しむ!

SNK Arcade Classics 0

スコアラー直伝！ 攻略のツボ教えます!!

ある意味で漢臭い「SNKアーケードクラッシックス ゼロ」収録タイトルの中にあって、らしからぬ雰囲気を醸し出す「アテナ」。攻略後半となる今回は、オールクリアへ向けたステージ6～8までを一気に攻略していくぞ!

SNK ARCADE CLASSICS 0（ゼロ）	
■対応ハード	：PSP
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：バラエティ
■発売日	：2011年4月21日
■価格	：UMD版5,040円（税込）／ダウンロード版3,990円（税込）
■CERO	：B（12才以上対象）

Text:伊勢猫

ATHENA

大人気キャラのご先祖様が大暴れするACT!

基本的な遊び方のセオリーと、ボス戦の定番パターンさえ覚えておけば、思った以上にサクサクと先へ進める本作。とはいえ、それも中盤ステージまでの話であって、終盤ステージともなれば厄介な敵モンスターが目白押し！

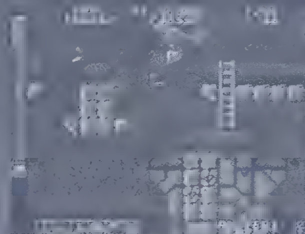
うっかり連続ダメージでパワーダウンしようものなら、挽回不能なケースも決して少なくない。こういった状況へ陥らないために役立つのがセーブ機能。ステージ開始時のデータを残しておけば、繰り返しリトライできるぞ!!

大詰めとなる終盤ステージをまとめてフォロー!!

ステージ別ワンポイント攻略！

前号から引き続いた形のワンポイント攻略後編では、終盤ステージにおける比較的安全な移動ルートを詳しくレクチャー。前編と同様にリカバー用アイテムの出現ポイントも合わせて掲載しておくので、エンディングを目指して堅実に進んでいこう！

本攻略におけるリカバー用アイテムとは、武器&防具を手軽に強化可能なアイテムのこと。ただし、該当アイテムを所持した状態だと、強化アイテムの代わりに金袋が出現。このためパワーダウンしていなければ、無視しても構わない。



最強装備状態を維持できていれば寄り道せずにボスまで一直線だ！

STAGE 06 WORLD OF HELL

ステージ2と3が組み合わされた地獄ステージ。下ルートで落下すると、振り出しへ逆戻りなので注意！

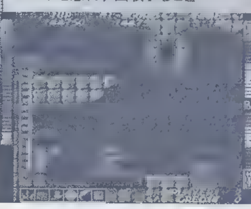
重要なアイテム　リスト
ハンドラの箱／メシアの鍵など

要所にケルベロスなど飛び道具を持つ敵が配置され、その回避に手間取ると時間切れになりやすい。ステージ前半は下ルートが安全なので、ペガサスの翼を取ったら上部の岩を破壊しつつ前進！　ステージ後半の下ルートについては、水没状態で落ちるとワープ一択に。狭い通路では落とされないように、ケルベロスやリュカオンの下を進むのがオススメ。どこの岩を壊せば安全か、考えながら進んでいこう。



↑前半の下ルートは岩を壊しながら進むと安全。ヘビコウモリのダメージは必要経費と割り切ること。

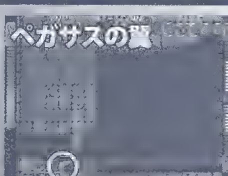
↓リュカオンが出てきたら上ルートへ移動。上に登った直後のクリスタル・ハートも忘れず回収すること.



ステージ6前半　リカバーアイテム　出現ポイント



スタート直後の足場を掘り進むと冠が出現。ピュタンのレーザーに要注意だ。



すぐ下ルートへ降りて岩を壊せばOK。真上の岩の中に指輪も隠されている。

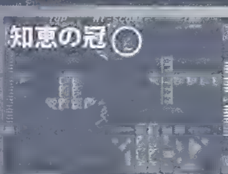


石版は上ルートを進んだ小部屋の右壁。毒サソリが目印になっているぞ！

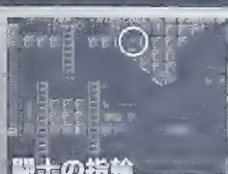
ステージ6後半　リカバーアイテム　出現ポイント



リスタート地点先にある狭くなった場所で、天井の岩を壊すと石版が出現。



石版の直後にコーダが隠れているジェネレーターの右側を壊すと冠が出る。



ボス直前の天井を壊すと指輪が出現。左側にファイヤー・ソードもあるぞ！

STAGE BOSS マドー

テレポート移動と誘導攻撃を繰り返すマドーは、パンドラの箱が無いと倒せない地獄の番人。レッド・ソードの正攻法で倒す場合は、出現タイミングに合わせて高台からレーザーを撃っていけばOK！　より万全を期すのであれば、パワーダウンを回避する意味でもファイヤー・ソードの定番パターンがオススメ。ボス戦の直前に隠されたファイヤー・ソードを回収して、後はステージ5ボスと同じ要領でライフ調整してボスへ挑んでいけば問題無しだ。



ファイヤー・ソードの回収後は、その場で剣を振ってライフ残量を調整。6目盛りを切るとレッド・ソードに戻るぞ！



スタート直後に接近し、出現を待って剣を一振りするだけ。パンドラの箱さえ所持していれば、これだけで簡単に倒せる。

STAGE 07 WORLD OF LABYRINTH

その名の通りに、通路が入り組んでいる迷宮ステージ。ブロック以外も壊せるので見落とさないこと！

重要なアイテム　リスト
守護の竪琴など

長くて狭い通路に、遠距離攻撃を仕掛けてくるモンスターが現れて厄介。無理に直進すると攻撃をくらうので、可能な限り足場や天井を崩して進むといい。ただし、このステージにあるペガサスの翼は、かなり先へ進まないと出てこない。詳しい道順をまとめておいたので、移動ルートを考える際の参考に。また、ステージ後半でミスした場合も、強制的にスタート地点まで戻されるので慎重に進むこと。



↑翼を取った後は道なりに上ルートを進んでいけばOK！　フェイスボール×3体がゴールの目印だぞ！

↓ゴール地点では何もせず待っていればクリアとなる。間違ってもティターンを攻撃しないこと。



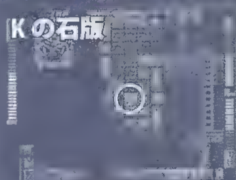
ステージ7前半　リカバーアイテム　出現ポイント

闘士の指輪



スタート直後のハシゴの手前、下段の天井ブロックを壊すと指輪が手に入る。

Kの石版



下ルートへ降りずに直進した中段に石版が隠されている。

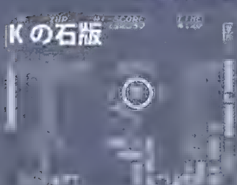
知恵の冠



石版の真下にあるブロックを破壊すれば、さらに知恵の冠までも手に入る。

ステージ7後半　リカバーアイテム　出現ポイント

Kの石版



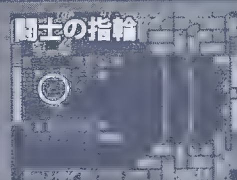
上ルートを直進してメデューサを抜けた先、フェイスボールの裏側に石版。

知恵の冠



2体目フェイスボールの背後から下ルート。右側の天井ブロックの中に冠。

闘士の指輪



ゴール直前に湧くコーダが目印。真下のブロックを壊すと指輪が手に入る。

オススメの移動ルート



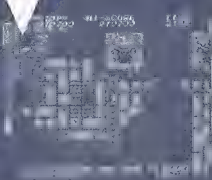
CHECK POINT 1
スタート地点から正面へ進んでいくと、ボアがハンマーを連射してくるので注意！　ここはボアが出現する前に、右角の石を壊して下段へ落下。その先の穴から下ルートへ移動。



CHECK POINT 2
下ルートに降りたら足場を崩しつつ、リップスでライフを回復しながら道なりに前進。2体目のリップスが出現したポイントを目安にして、2段ジャンプで上ルートへと戻る。



CHECK POINT 3
そのまま最上段を道なりに進んで、ヌーバーのジェネレーターが見えたら3段ジャンプで飛び越える。直後のミノタウロスを倒したら足場を崩して、中段を道なりに進んでいく



CHECK POINT 4
背後から出現するダークナイトと、頭上のコーダに注意しながら穴の向こう側へとジャンプ！　後は階段を登って左側のブロックを掘り進めば、ペガサスの翼が手に入るぞ!!

STAGE 08 THE LAST WORLD

これまで冒険した全ステージのボスが登場する最終ステージ。ラスボスを目指して一気に駆け抜けろ！

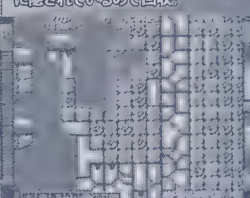
重要なアイテム　リスト
赤の水晶玉／パンドラの箱など

[illegible]ステージで、これまで[illegible]く。攻略パターンはまったく同じで問題無いが、ステージ5ボスをレッド・ソードで戦うことに（下記参照）。また、ステージ6ボスを倒すには、再度パンドラの箱が必要になる。なお、ファイヤー・ソードを使う場合は、闘士の指輪（赤）を回収しないこと。最強装備の条件が成立して巨大化し、ハシゴが登れずに先へ進めないことがある。



↑エリアとエリア間をつなぐ通路の直後には、ハシゴを登った先でクリスタル・ハートが複数手に入るぞ！

↓赤の水晶はステージ4ボスの直後、パンドラの箱はステージ5ボスの直後に隠されているので回収。



チェックポイント①：移動通路の抜け方をパターン化して安全に!?

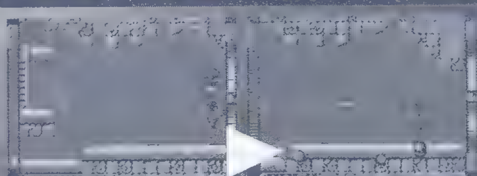
各エリア間の移動通路では、画面の左右から挟み込むように敵ザコが連続で出現。このため、コーダが出現するステージ2ボス後の移動通路は、パターン化して動かないとパワーダウン必至。ノックバック防止のジャンプと、盾ガードを活用して切り抜けよう！



右側の出現タイミングにジャンプで接近～そのまま[illegible]して逆側を向けばいい。

チェックポイント②：足場をうまく使って定番パターンでボス撃破!!

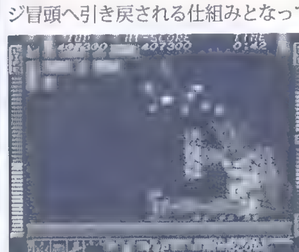
アイテム配置の関係上、ステージ5ボスの直前でファイヤー・ソードが手に入らない。とはいえ、ボスラッシュ時は地形が変更されているために、レーザーで画面外の安全地帯から攻撃可能。ボス戦のスクロールが始まったら、左側の足場に飛び乗ればOKだぞ！



足場を踏み外さないようにジャンプ！　後は落ちないように位置を微調整だ。

STAGE BOSS ダンテ

これまで戦ったボスと違い、破壊した部位パーツに応じて攻撃形態が2段階に変化する。出現直後の第一形態は、胴体中央の口と両腕を攻撃することで破壊可能。これらすべてを破壊した段階で、頭部パーツが飛び回る第二形態へと変化。正攻法だとやや厳しい戦いとなるが、ステージ6ボスで使用したファイヤー・ソードを持ち込めば、何度か炎剣を振り回すだけで簡単にクリアできる。なお、リトライ時はステージ冒頭へ引き戻される仕組みとなっている



第一形態の破壊可能パーツ×三つは、どんな順番で破壊しても問題無し。ファイヤー・ソードならまとめて破壊可能だ。



破壊可能パーツをすべて壊すと、頭部パーツが浮遊状態へ移行。ノックバックしないようにしゃがみ状態で攻撃しよう。

ANA 2011 8
ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

EVENT

キャラクターとホビーが一同集結！「キャラホビ 2011 C3×HOBBY」開催!!

http://www.chara-hobby.com/

日本最大のキャラクター＆ホビーイベントがこの夏も開催！ 「キャラホビ2011 C3×HOBBY」ではホビー、アニメ、ゲームなどの企業ブースやさまざまなステージイベントが満載！ 各種特典付き前売りチケットも発売予定だ。詳しくはオフィシャルHPまで。

●キャラホビ 2011 C3×HOBBY
開催日時・場所：2011年8月27日(土)、28日(日)
10:00～17:15(予定) 幕張メッセ国際展示場1・2・3ホール
前売券：大人1,300円(税込)、前売2枚綴り券：大人2,200円 **当日券：**大人1,500円 ※小学生以下無料





「キャラホビ 2011 C3×HOBBY」入場チケットをペアで各3組6名様にプレゼント!!

GOODS

クラリスディスクより聴いて懐かしい「サンソフト」サウンドトラックが発売中!!

http://claricedisc.net/

クラリスディスクより、名曲あふれるサンソフトのゲーム楽曲を収録したサウンドトラックが発売中！ 数々の名曲のほか、かつてサンソフトを支えたサウンドクリエイター、小高直樹氏のインタビューや幻の特典カセットテープ音源なども収録！ 大ボリュームに満足すること間違い無し！



●収録曲目 DISC1
1.スーパーアラビアン
2.ルート16ターボ
3.いっき 4.アトランチスの謎
5.かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次
6.マドゥーラの翼
7.天下の御意見番 水戸黄門
8.上海 9.リップルアイランド
10.超惑星戦記メタファイト
11.マハラジャ
12.バットマン

DISC2
1.ラフワールド
2.なんてったって!! ベースボール
3.グレムリン2 新・種・誕・生
4.へべれけ
5.バトルフォーミュラ
6.ダイナマイトバットマン
7.ギミック！

DISC3（初回特典）
1マドゥーラの翼（サンソフトアレンジ、テープ音源）
2デッドゾーン（サンソフトアレンジ、テープ音源）

●『Rom Cassette Disc In SUNSOFT』
発売中（2011年6月29日発売）
定価：2,940円（税込）
仕様：2枚組（初回特典分は3枚組）
レーベル：クラリスディスク **発売元：**シティコネクション

『Rom Cassette Disc In SUNSOFT』初回版を3名様にプレゼント！

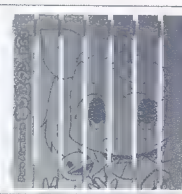
GOODS

暑い夏でもすのこ効果で断熱効果♪ キミは「すのこタン。P.S.3」を見たか!?

http://www.sunokotan.com/

ゲーム機などの下に置くだけで余計な熱を放熱する「すのこタン。」シリーズに「P.S.すりーさん」が仲間入り！ カラー、単色版のほか、専用クッションゴムも同時発売。ホテッたゲーム機をクールダウンせよ！





●『すのこタン。P.S.3 フルカラー』
発売中 寸法：たて290mmよこ297mm×高さ14mm
重さ：360g **価格：**4,500円（税込）

●『すのこタン。P.S.3 イラスト入り』
発売中 寸法：たて290mmよこ297mm×高さ14mm
重さ：360g **価格：**4,000円（税込）

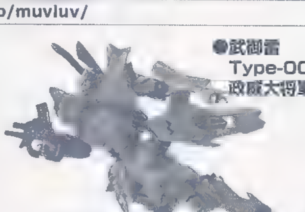
「すのこタン。P.S.3 フルカラー」「すのこタン。P.S.3 イラスト入り」各3名様にプレゼント!!

GOODS

「リボルテックマブラヴ オルタネイティブ」シリーズが今夏続々登場！

http://www.hobbystock.co.jp/muvluv/

「リボルテックマブラヴ オルタネイティブ」シリーズが続々販売開始！ イベントやWEB限定商品など、プレミア必至の超絶クオリティはファン垂涎。ファンならずともこのチャンスを逃す手はないッ!!



●武御雷 Type-00R 政威大将軍専用機
発売中 定価：2,900円（税込）
フィギュア全高：約125mm
可動箇所：本体（全17箇所）

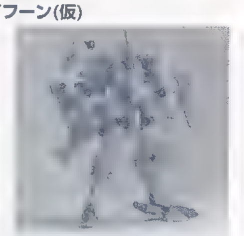
『武御雷 Type-00R 政威大将軍専用機』を1名様にプレゼント!!



●武御雷 Type-00F 月詠真那機
ワンダーフェスティバル2011夏限定品
（ホビーストックブース、WEBにて販売）
定価：2,900円（税込）**フィギュア全高：**約125mm **可動箇所：**本体（全17箇所）



●不知火・弐型 XFJ-01a デモンストレーターカラー
予約受注開始日；2011年8月1日予定
発売日：2011年9月1日予定
定価：2,900円（税込）**フィギュア全高：**約125mm **可動箇所：**本体（全17箇所）



●EF-2000 タイフーン（仮）
予約受注開始日；2011年9月1日予定
発売日：2011年10月1日予定
定価：2,900円（税込）**フィギュア全高：**約125mm **可動箇所：**本体（全17箇所）

お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。



てあたりしだいゲームリスト

●今夏稼働予定タイトル		
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	セガ	ネットワーク対戦麻雀
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
カオスコード	F K DIGITAL	2D対戦格闘
●2012年稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
パラセロルンペ ～空舞魔導陣～	プレリュードアールエス	対戦シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティング
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ！（仮称）	セガ/トライアングル	サービスアクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	スポーツカード
jubeat copious	KONAMI	音楽シミュレーション
beatmania ⅡDX 19 Lincle	KONAMI	DJシミュレーション
REFLEC BEAT limelight	KONAMI	対戦型音楽ゲーム
pop'n music 20 fantasia	KONAMI	音楽シミュレーション

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは？～ (5月19日～6月19日集計)

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	268.7pt
2	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ<アークシステムワークス>	218.6pt
3	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	182.4pt
4	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION<カプコン>	152.3pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル<バンダイナムコゲームス>	152.1pt
6	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	132.9pt
7	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive<SNKプレイモア>	130.9pt
8	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	99.4pt
9	THE KING OF FIGHTERS 2002 UM<SNKプレイモア>	87.8pt
10	アルカナハート3<エクサム>	85.7pt

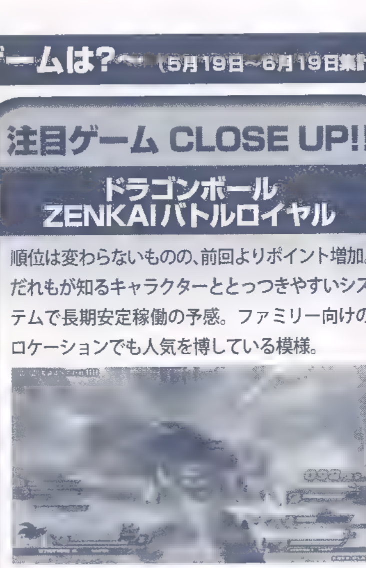
大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	287.7pt
2	麻雀格闘倶楽部 ultimate version<KONAMI>	225.5pt
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	210.8pt
4	WCCF IC 2010-2011<セガ>	172.2pt
5	戦国大戦-1560 尾張の風雲児-<セガ>	140.3pt
6	ダライアスバースト アナザークロニクル<タイトー>	140.1pt
7	三国志大戦3 WAR BEGINS<セガ>	139.9pt
8	beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	100pt
9	クイズマジックアカデミー8<KONAMI>	86.8pt
10	シャイニング・フォース クロスレイド<セガ>	85.7pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル

順位は変わらないものの、前回よりポイント増加。だれもが知るキャラクターととっつきやすいシステムで長期安定稼働の予感。ファミリー向けのロケーションでも人気を博している模様。



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順)：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション／カレッジスクエア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

ハイスコア全国集計

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2011年6月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A	スコア	1,521,000	アミバさん	ALL ラウ 1'38"36 P×11	個人申請 セガアリーナ浜大津(滋賀)
	タイム	1'21"78	Clever-平MT(ゲーム天国の全一動画探し中…)	ALL ラウ P×8 スコア1492100	個人申請 セガワールド鳥取(鳥取)
メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.5		5,926,600	アミバさん	ALL ネコアルク・カオス 姫アリ	個人申請 セガアリーナ浜大津(滋賀)
旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive Ver.2.32	ルカ	73,627,100	龍神TSP	ALLアーケードモード βカートリッジSP・爆撃	GAME 41(北海道)
	レーフ	73,903,000	龍神TSP	ALLアーケードモード βカートリッジSP・爆撃	GAME 41(北海道)
	櫻子	9,540,670	EGR-TYPE	ALLスコアアタックモード αカートリッジSP・爆撃	GAME 41(北海道)
新作					
シューティングラブ。2007	UNIT-4	44,408,650	UMC(新宿鮒)	ALL 残0 ボム0 3ホス消し×2	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド(東京)
ダライアスバースト アナザークロニクル	オリジン Hゾーン	160,944,800	AFO	ALL ADHルート ノーミス	個人申請 アミューズメントジャングル三雲店(滋賀)
	オリジン Iゾーン	150,776,700	協力してくださった方々に感謝♂みすちー	ALL A-D-I	個人申請 カプコサーカス新潟東店(新潟)
	オリジン Kゾーン	208,971,000	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請 アドアーズ川口栄町(埼玉)
	オリジン Lゾーン	183,228,420	CAT@OOD(捕鯨猫)	ALL CGL	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ネクスト Hゾーン	181,566,600	KU@AKIBA	ALL ADHルート	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
	ネクスト Iゾーン	160,398,950	IRD-KNM	ALL オリジナルモード A-E-I	つるまき(栃木)
	ネクスト Jゾーン	231,020,650	てきとー	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡(富山)
	ネクスト Kゾーン	204,674,450	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	フォーミュラ Hゾーン	183,563,000	ダラバEXはカミ調整ェ	ALL(ADH)	個人申請 トライアミューズメントタワー(東京)
	フォーミュラ Iゾーン	160,635,750	行け!僕らのシャドーボクサー(*^^*)	ALL(AEI)	個人申請 新大陸 熊谷店(埼玉)
	フォーミュラ Jゾーン	236,488,150	プリン	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡(富山)
	レジェンド Hゾーン	180,676,700	GENTLE??	ALL ADH ノーミス	個人申請 ゲームガレージ大宮店(埼玉)
	レジェンド Iゾーン	160,047,200	IRD-KNM	ALL A-E-I	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド(東京)
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	ウィンディア	1,302,694,944	まだやってましこ	ALL 連同付 ライフ4 ボム3	スポラ九品寺(熊本)
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	チャンポ	85,609,990	ERO先生の次回作にご期待下さい	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
旋光の輪舞 NEW Ver.	ファビアン・ザ・ファストマン	47,341,390	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
	三条 櫻子	57,101,030	tarou	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ボム 裏2周	755,057,014,927	D助	裏2周 ALL	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン(埼玉)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・ストロング	1,381,831,615,619	しめじ獅子心@黒ストAにゃんに乾杯	点滅ALL ヒバチ撃破 目標達成	個人申請 ジョイカム多賀(茨城)
	タイプB・ストロング	1,410,385,587,348	S.S.AKICHAN@ライフ全制覇目前	ALL ヒバチ撃破 点滅ALL	大久保アルファステーション(東京)
	タイプC・パワー	1,058,006,955,446	ANG@1兆おじさん(´ω`)	ALL	個人申請 東京レジャーランド小岩店(東京)
レトロ					
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	476,830,460	根性だけは認めて下さいww ショウ	2周ALL 残7 B×0 1周2.69億	えの木(高知)
	通常モード タイプB	453,694,841	ボロボロ… ショウ	2周ALL 残5 B×0 1周2.64億	えの木(高知)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96		1,241,500	あ○る(安城 鳴子)	ALL テリー、アンディ、レオナ	Game in えびせん(東京)
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	報奨金	1,779,000	よしなに! AAZ	ALL 連同付 ミナ P×18	えの木(高知)
ストリートファイター ZERO3	ガイ	7,655,700	ミルみで	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
バトルガレッガ	フライングバロン	16,105,190	T-OMN2号♂X68ま♀ゆるーい用	7面ALL	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン(埼玉)
レインボーアイランドEX		95,362,940	T島Bさんのおかげです!大出chan	ALL 連付 50万×2	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン(埼玉)
湾岸戦争	初級	9,155,600	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL レバー連付	サブカルチュア(福岡)

次回集計

●次回の集計(アルカディア138号)は2011年8月21日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は8月24日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■7月下旬現在、新バージョン（『EX』）稼動を間近に控えた『ダライアスバースト アナザークロニクル』ですが、今回も多くの部門が更新されました。EASYコース（I、Jゾーン）では、全般的にAゾーンに苦戦している様子。道中のパターンが確立され、スコアは底上げされてきていますが、ボスのアイアンフォスルのウロコを撃つ稼ぎがなかなか安定しないようです。なお、Iゾーン部門の場合、Dゾーンが稼ぎやすいため、こちらを通る方が一般的ですが、今回フォーミュラで申請した方は「Eゾーンの方が面白い」という理由でそちらを選択、見事更新しています。Hゾーン部門は、ボスのバイオレントルーラー戦で連攻が安定せず、運の要素が強いのがネックになっているようです。

まだまだパターン作りが熱い本作ですが、バージョンアップの関係上、残念ながら次回の集計で一区切りとなります。『EX』ではクロニクルモード専用だった機体や新機体が追加され部門数が増加しますが、はたしてどのようなスコア争いが展開されるのでしょうか。

■『旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive Ver.2.32』は3部門で更新。今回更新のあった3部門とも、パートナーにはアレッサンドロ（スピード強化・爆撃）を選択。技点の上昇と、ボムの使用によるボス撃破を重視した形です。旧バージョンの『Ver.2.00』、旧作の『旋光の輪舞』もまだ伸びていています。

■新バージョンが稼動したばかりの『メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.5』のメインはコンボの稼ぎ。また、特定条件を満たすことで6戦目終了時に出現する隠しキャラ、姫アルクを倒すのもポイントです。

■同じく新バージョンとなる『バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A』のスコア部門は、パーフェクトを落とさないようにしながら、空中コンボで稼いでいくのが基本方針。タイム部門は、3人目までは8.50sec程度でこなせるパターンを作ったそうなのですが、今回のプレイではうまくいかなかった模様です。申請によると、理想的なパターンにはまれば1分10秒台も見えてきそうとのことですが、運の要素が強いため、達成するには膨大なプレイ回数が必要だとのこと。

■『シューティングラブ。2007』（UNIT-4）は、右手のレバガチャをしやすくするため、プレイ時の座席位置を変更するというユニークな方法により更新達成。以前は右手のレバガチャを早くするため、ほかのゲームをプレイするときよりも左寄りに座っていたそうなのですが、右手でのレバガチャに慣れたため座席位置を元に戻したところ、左手のレバガチャが早くなっており、それが更新に結びついたとか。

■『怒首領蜂大復活 ブラックレーベル』のタイプA・ストロングは、新たにパターンを組み直してのプレイ。難度の高い4面、5面で若干の妥協をしたものの、新パターンにより目標スコア達成まで余裕があったため、満足のいくスコアに達することができたとのことです。タイプC・パワーは3面でミスしたものの見事更新。達成時点では5面のパターンが定まっていなかったそうなので、今後の伸びにも期待できそうです。

■『湾岸戦争』（初級）は、先月号掲載分と同じく、ボタン改造（レバーボタン）を使用したプレイ。残念ながら申請店舗のサブカルチュアが閉店となってしまい、特殊装置を使ったプレイを継続するのは難しいかもしれませんが、ぜひ再挑戦していただきたいところです。

■『ケツイ　絆地獄たち』は、えの木の「ショウ」氏がここにきて、表2周のタイプA、B両部門同時更新という快挙を果たしています。

■古い格闘ゲームでは『ストリートファイターZERO3』（ガイ）がおよそ11年ぶり、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』が8年ぶりと久しぶりの更新を見せています。

■『バトルガレッガ』（フライングバロン）は、2面の鳥、ブラックハートⅡでそれぞれ202万、180万稼いでいます。

コラム
個人申請用紙についての注意点

個人申請用紙を送付される前には、必ず規定の項目が記入されているかご確認ください。複数部門で集計しているタイトルの場合、部門の記入漏れが起こりやすいようです。また、バージョンアップなどにより複数のバージョンで集計しているタイトルもあるので、バージョンの記入漏れにもご注意ください。

また、店舗スタッフの方からサインか印をもらう際に、店舗情報の記入漏れが無いかのご確認もお願いいたします。

申請者の方のご連絡先も、必ずご記入ください。申請用紙の郵送時の汚れや記入漏れがあった際に、申請内容についての確認が必要になる場合がございます。

※ご記入いただきました個人情報につきましては、下記URLの弊社プライバシーポリシーに沿って取り扱いいたします。（http://www.enterbrain.co.jp/information/privacy.html）

今月の注目トピック
ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが担当者様の氏名、連絡先をお書き添えの上、下記のメールアドレスかFAX番号までまでお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
FAX番号：03-3265-7340

新たに追加・変更されるルール

ダライアスバースト　アナザークロニクルEX

【レジェンド】、【ネクスト】、【オリジン】、【フォーミュラ】、【セカンド】、【外伝】、【アサルト】でコース別に集計します。コースの種類は旧バージョン(Unlock A)と同様です。
また、本バージョンの稼動開始をもって、旧バージョンの集計を打ち切ります。
[工場出荷設定：スコアに影響する設定はありません。]

星霜鋼機ストラニア

【NORMAL】、【HARD】、【EXPERT】の3部門で集計します。1P、2Pは問いません。
[工場出荷設定：残機3]

ハイスコア通信

●**大久保アルファステーション（東京）**
アーケードゲーム初となるネットワーク対戦アクション『ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル』が3Fで稼働中です！　ぜひお試しください！

●**えの木（高知）**
【前回までのあらすじ】ショウ君がついにやりやがった。ようし、僕も負けへんよ～。スパⅣ・200点・ダッドリー（コークスクリュー）←2回目は怖いおじさんたちが許してくれへんよ？

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。



第八話　「Desire and Hope」

原作：丸山博幸（グレフ）　文：永川成基　Illustration：曽我部修司

センコウノロンド デザイアーズルーレット

■ユーフォリア　従業員フロア
　エレベーターホール

　ガス・ヴァン・ジヴァルディは、頬に張り付く床の冷たさで目を覚ました。意識を失っていた。エレベーターの扉がゆっくり閉まろうとするのが見える。ガスが乗ってきたエレベーターだ。なら、失神していた時間は短い——そこまで考えて、ガスは自分の手元から『人形』が消えていることに気付いた。
　どっと冷や汗が噴き出す。人形——アンティーク・ドールには違法生体部品の取引データへのアクセスキーが隠されている。今のガスの命綱だ。
　ガスは自分を投げ飛ばした警備員、セオの事を憎々しげに思いだした。ヤツに奪われたに違いない。
　俺を裏切りやがった！　死ぬより酷い目にあわせてやる……。
　身体を起こそうとしたとき、何かがガスの顔の方へ転がってきた。アンティーク・ドールの頭部だ。その顔がガスに向けられる。
「ヒィッ」
　ガスは悲鳴をあげた。
　目のない人形の顔が、ガスをにらんでいた。
「……それは返す」
　飛び起きたガスの背後にセオが立っていた。手品師がやるように、指の間にドール・アイを挟んでいる。
　セオは手にしたドール・アイの瞳孔を覗き込み、内部にデータディスクが収納されていることを確認した。
「か、返せ！　それは私の……」
　ガスの脚がもつれ、転倒した。投げ飛ばされたダメージがまだ残っている。
　セオはガスに答えず、携帯端末を取り出した。
「目標を回収。以上だ」
　短い報告だけで通話を終える。
　セオの言葉を聞いてガスから血の気が失せた。
「目標？　はじめから、データディスクを狙っていた……？」
　ガスの口調が弱くなる。セオの冷たい眼差しに見つめられ、命の危険を感じたからだ。
「わ、私をどうするつもりだ」
「どうもしない」
　セオの答えは、予想と違っていた。
「何だと？」
「俺たち（オペラ）が何もしなくても、お前を放っておかない連中は大勢いる」
　セオは立ち去りながら、そう言った。
　裏社会（アウトロウ）にも法（ルール）はある。ガスは期待を裏切った。その代償は、死のみだ。これだけの大きな事件となった以上、ガスに味方する者は現れない。
　ガスは理解した。自分には二度と安寧の日々が訪れないことを。
　力無く、ガスは冷たい床に座り込んだ。

■オークション会場

『特殊部隊は何をやっている？』
　セオの言葉と一緒に、銃声と火災警報が携帯端末から聞こえてきた。
「連中はゴディヴァの工作員と遊びたくてたまらないんだと」
　グスタフは、オークション会場に設置された前線指揮所の片隅でセオとの通話を続けている。
　スクリーンに表示されたユーフォリア内の監視カメラ映像を頼りに、セオを誘導しているのだ。
　監視カメラ映像はブラックアウトしたものが目立つようになってきた。火災によるものと流れ弾で破壊されたもの、そしてゴディヴァ社の女工作員が意図的に破壊したものだ。
「相手は女一人だぞ！　何をやっているんだ！」
　特殊部隊の指揮官が拳をふりあげ怒号をまき散らした。
「ナメてかかるからだ。バーカ」
　グスタフの言葉に周囲の隊員が凍り付く。
　指揮官はグスタフをにらみつけると、何も言わずスクリーンに視線を戻した。
　特殊部隊が持ち込んだ機材に、部隊の損害状況が表示されている。一割が死亡。ケガ人が四割。
　ケガ人が多いのは女工作員の意図だ。あの女は殺さない程度の損害を与え続けている。死体よりもケガ人の方が部隊にとっては負担となる。死体と違ってケガ人は放置できない。無事な人間の行動を拘束するため、戦力が低下する。
　監視カメラ映像に、メダルをバラまきながら爆発するスロットマシンが映っていた。即席の対人地雷だ。
　膨大なケガ人と、ブービートラップへの対処によって、工作員を追い詰めたつもりの特殊部隊は、逆に窮地に陥っていた。
『マニュアル通りでは奴を追い詰めることはできない。裏をかけば……“裏の裏”が通じる』
「妙なことを考えるなよ。あの女の面倒を見るだけのギャラはもらってない」
　グスタフは釘を刺した。セオが相手を認めるのは珍しい。
『……あぁ』
　セオの声には、少しだけ残念そうな響きがあった。

■ハイローラーズ・フロア

『……オペラ社の警備部が通せんぼで、現場付近には猫の子一匹入り込めないであります』
　G.S.O. 火星（マーズ）セクションの新人、ディクシー・デュティユーからの報告を聞いてジャスパーは落胆した。
「空も駄目か？　非常車両指定があれば飛行規制区域にも入れるはずだが……」
『G.S.O. の航空機もランダーも ViVi の入管で足止めをくって持ち込めないであります』
　通信妨害が解除され、外とつながったのはいいが、状況は思わしくない。オペラ社のコントロール下にあるこの状況でゴディヴァ社系列である G.S.O. が増援を行なうのは難しいようだ。
　ただ、幸いにも客の避難は無事完了している。逃げ遅れたのはジャスパーと一緒にいる四人——オーナーのジョゼフと、娘のリズ。ミカとアーネチカのカップルだけだ。

前号までのあらすじ

ミカの検査により爆発した“子供部屋”から[illegible]生還を果た[illegible]。しかしその直後、[illegible]オークション[illegible]の主犯格・ガス[illegible]遭遇してしま[illegible]。ガスは[illegible]を人質に、オークション[illegible]データを渡すよう要求し[illegible]オーナーはそれを否[illegible]。[illegible]ガスは[illegible]たが[illegible]“警備部の大男”・セオが立ちはだかっていた。

登場人物

ディクシー・デュティユー Dixie D[illegible]

G.S.O.[illegible]セクション所属の新人オペレーター。ジャスパー[illegible]合同チームで研修中。[illegible]旋光の輪舞 DUO[illegible]より[illegible]事件[illegible]ため、[illegible]

ジャスパー・ヒルキット・本郷 Jasper Hilquit Hongo

G.S.O. 火星セクション[illegible]。現在、新部署[illegible]研修中だが、本来の[illegible]官と、[illegible]の仕事も残っているため[illegible]。今回の事件は[illegible]である。

ベク・チャンポ & ツィーラン Beak Chang Po & Cuilan

G.S.O. 保安部に所属するランナー乗りで、自称「G.S.O. 最強コンビ」。いろんな意味であながち嘘ではないブリティ&ワイルドな二人組。ジャスパーたちと共に合同チームで研修中。二人の活躍は本編「旋光の輪舞 DUO」にて！

『みんな晩ご飯食べずに待ってるので、頑張ってください、であります！』

ディクシーのよく分からない気の使い方に、ジャスパーの口元がほころんだ。

「いや、気にせず食べてくれ」

『あ、すみません。よく見たらとっくに皆さん食べ終わっちゃってますです』

「そうか……」

そんな報告はいらん、とジャスパーは思った。

『仕出し弁当の日替わりフライ、今日は大外れとのチャンポ先輩からの報告です』

「あぁ、恐らく前日の残り物をまとめて揚げ直したんだろう。弁当屋はよくやる」

『ふわっふわのシフォンケーキにシロップかけまくりでツィーラン先輩が歓喜の声を上げております』

「もうデザートなのか……」

『もちろん本郷さんの分は残してあります。日替わりフライのために頑張ってくださいであります。では！』

ジャスパーは微妙な気持ちで携帯端末の通信を切った。同僚と日常の会話ができて、多少は緊張がほぐれたかも知れない。

ジャスパーは、一人離れて警備室にいるアレッサンドロに連絡を入れた。

「空も陸も近づけない状態です」

手短に報告する。

「……ふむ」

アレッサンドロが生返事なのは、彼が以前『恩を売った』あちこちに連絡をとっているからだ。

ジャスパーは取り逃がしたガスを追いたかったが、アレッサンドロに止められた。民間人の避難が最優先だ。

当面の危機は去ったものの、一行は立ち往生していた。下層のカジノフロアでは未だ銃撃戦が続き、ブービートラップが多数仕掛けられた状態にある。スロットマシンのそばを通る度に、命の危険に晒されるような状態では避難など無理だ。

アレッサンドロは過去のツテを辿り、ユーフォリアから脱出する手段を探していた。

「まさかとは思いますが……オペラ社は元から証拠隠滅のためユーフォリア自体を破壊するつもりだったのでは？　であれば、これだけ派手に暴れている理由も……」

ジャスパーはジョゼフの視線に気づいて口ごもった。慌ててアレッサンドロとの通話を終える。

「失礼。あくまで可能性の話です。お気を悪くされたら申し訳ない」

頭を下げたジャスパーに、ジョゼフは自嘲の混じった笑顔を見せた。

「とっくに終わっていたのだ。私が、あの男……ガスの策を受け入れた時に」

「お父様？」

不安そうに見上げたリズの頭をジョゼフが優しくなでた。

「リズの視力が戻った時、旧世界のテクノロジー……地球の遺産とは何と素晴らしいものか、と感動したよ。同じように救える人がいるのならば、とガスの違法臓器密売に協力した」

「それが、あの闇オークションだと？」

ジャスパーは刑事の顔で尋ねてから、これも心無い言い方だったと反省した。

「最初は違ったのだ。と……言っても言い訳にしかならんな。ガスのやり方がエスカレートしていくのを眺めながら、これは人助けだなのだと必死に自分をだましていた。そして、手遅れになってしまった」

ジョゼフの告白を、ミカとアーネチカは黙って聞いていた。

「ガスの求めに応じ続けた結果が、このザマだ。私は怖かった。自分のしてきたことを罪だと認めるのが。……いつしか、リズの瞳を見ることさえ、怖くてたまらなくなってしまった」

ジョゼフは潤んだ目で、リズの瞳を覗き込む。

「リズ、すまなかった」

リズは首を振り、ジョゼフの袖を強く握った。歯を強く食いしばる。そうしていないと泣きそうだったから。お父様が私を見なくなったのは、私を嫌いになったからじゃなかったんだ。

ジョゼフは顔をあげ、まっすぐにジャスパーを見た。

「私はもう逃げない。認めよう、私は罪人だ」

ジョゼフは両手首をそろえて、ジャスパーに突き出した。手錠をはめる時の姿だ。

「罪人かどうかを決めるのはあなたではないし、僕らでも無い」

ジャスパーはそっとジョゼフの手を降ろさせた。「何より、あなたと手錠でつながれるのは、もう、うんざりなんです」

ジャスパーは自分の手首をさすりながら言うと、リズがようやく笑顔を見せた。

ジャスパーの携帯端末が鳴った。アレッサンドロだ。

『上の方を突っついてみたが、どうにもならん。ViViのことは政府を通せ、の一点張りじゃ』

「ジラさんでも駄目でしたか……」

「あの……」

意を決したように、ミカが口を開いた。

「心当たりがあります」

ミカは手帳にはさんでいた、メモの切れ端を取り出した。携帯端末に登録されていたアドレスではない。

ジャスパーは自分の携帯端末をミカに差し出した。

「僕よりもジラさんから連絡してもらった方がいいだろう」

ミカは携帯端末を受け取ると

「このアドレスに、連絡をしてください」

アレッサンドロにアドレスを読み上げた。

「つながるかどうか分からないけど」

『私からの連絡でいいのかね？』

「僕よりも、いいと思います」

少しだけ寂しそうな顔をしたミカを、アーネチカは見逃さなかった。

■火星宙域
アーリア連邦軍ランダー部隊駐屯地
ブリーフィングルーム

「オペラ社が、ViVi気圏内での局地的燃焼爆薬兵器の使用を申請しました」

副官のフィロメナの報告を聞き、S.S.S.隊長のファビアンは舌打ちした。

局地的燃焼爆薬兵器は燃焼爆薬繊維の超大型版であり、旧世紀に地球で使用された燃料気化爆弾の末裔だ。爆発エリア内を超高温で瞬時に焼却する。有害な放射線を出さず、破片をまき散らさない。『クリーン』な兵器。

「何考えてやがるんだ。酸素は足りるのか？」

この兵器は爆発エリア内の酸素を連鎖反応させ、大量の酸素を消費する。人の住んでいるコロニー内で使用する兵器では無い。

「計算上は、予備の酸素備蓄でまかなえますが……」

「そうまでして隠滅したいものがある、ってことか」

ファビアンはブラックアウトした画面に目をやった。ユーフォリアの映像は機器異常の名目で途絶えている。下手な言い訳だ。見えない画面の向こうで、燃焼爆薬兵器を使用せざるを得ない事態が起こっている。

ファビアンの携帯端末が呼び出し音をたてた。慣れた動作で軍から支給された携帯端末を手に取る。

着信の表示は無い。

音を立てたのは、私物の携帯端末の方だった。滅多に鳴ることがないものの、習慣でずっと身につけている。

ファビアンは呼び出しを続ける端末をしばらく見つめた。ファビアン個人の携帯端末アドレスを知る者はほとんどいない。副官のフィロメナにも教えていない。

「だれだ？」

今さら、という言葉をのみこんでファビアンは通話に出た。



だが、相手はファビアンの想像した相手とは違っていた。
「はじめまして。G.S.O. の捜査官アレッサンドロ・ジラルディーノと申します」
「G.S.O.？　何の冗談だ。俺がだれだか知ってんのか？」
「S.S.S. 隊長、ファビアン・ファストマン殿、でよろしいですかな？」
「……間違ってかけてきたわけじゃなさそうだな」
「折り入って、ご協力願いたいことが御座います。とある方から、あなたならばと……」
そういうことか、ファビアンはつぶやいた。
「前置きは抜きだ。今、ユーフォリアで起こっている事案のことだな？」
ファビアンはいきなり本題に切り込む。
「ほう……その通りです」
通話口のアレッサンドロは感嘆の声を出した。「このアドレスを知ってるバカヤロウが、あんたを信用したってことか。胸クソ悪ぃが、協力してやるぜ」

通話を終えたファビアンの顔には、見違えたように生気がみなぎっていた。
「フィロメナ、オペラの特殊部隊責任者に通達。えーと、貴隊は作戦計画を逸脱し、これ以上は治安維持出動の対象に該当……ああっ、やめねーとぶっ潰すって事を軍隊式で書いてくれ。文面はまかせる」
「文面は既に作成してあります」
澄ました顔のフィロメナにファビアンはニヤリと笑った。
「よし、俺の署名で今すぐ送信」
「了解」
「すぐに忍を呼び戻せ。あとデュグララの用意を」
デュグララはファビアンの愛機だ。モーティヴァリエ社のスポーツタイプランダー、グラフライドを軍用にカスタマイズしてある。
「了解です……隊長自ら出られるのですね」
「ああ。話つけるには、やっぱ頭(トップ)が出ないとな」
ファビアンは気持ちの良い音を立てて、手のひらに拳を打ち付けた。

■ユーフォリア　カジノフロア　ラウンジ

両手が熱を持ってしびれている。銃の撃ち過ぎだ。
「弾切れ、ね」
ユルシュルは特殊部隊に完全に包囲されていた。
チップの換金所は現金を取り扱うため、防犯設備が充実している。カウンターは銃弾も防ぐ厚さがあるが、ここに立てこもっていてはいずれ殺されるのは間違い無い。
カウンターの下から、ユルシュルは手だけ出してひらひらと白いハンカチを振る。
「もう無理。降参、こうさーん」
白いハンカチが銃弾で撃ち抜かれ、吹き飛んだ。
「もう、この手はくわないか」
この手を試すのは今日、三度目だ。これまでも油断して近づいてきた兵士を返り討ちにしていた。
「殺したらボーナスもらえないよー、きっと」
大声で叫ぶ。
「武装を解除して、出てこい」
型通りの返事が返ってきた。隠しきれない怒りを感じる。
ユルシュルは割れた鏡の破片に反射させて、周囲の状況を探った。
エントランスはもちろん、ラウンジのテラスにも、吹き抜けをぐるりと巡る通路にも兵士が配置されている。
出て行けば蜂の巣どころかミンチになるのは間違い無い。
残弾無し、爆薬無し、ハンカチも無し。
「イカサマ無しじゃ逆転不可能(チェックメイト)……」
ユルシュルは耳を澄ます。あちこちで有り響く警報装置、遠くで鳴るサイレン。兵士たちの装備がたてる音。
そして、聞き慣れた飛行音。
たくさんの卵を一度に割ったような音が頭上から聞こえた。飛行音が一気に大きくなる。
続いてブースト音。ユーフォリアのカジノフロアをつらぬく吹き抜けを、一直線に降下してくるものがあった。

『避けろー！』
耳の奥の通信機からジャイルズの叫び声が聞こえる。
ラウンジのテラスをつきやぶり、エントランスに墜落一歩手前の体勢で降り立ったのは、小型ランダーだ。工事作業用車両のペイントがされている。吹き抜けの上から、割れたガラスが光る雪のように舞い落ちてきた。
兵士たちが呆然とする中、ユルシュルはランダーに向かって駆けだしていく。
「かっこええなぁ、この！」
ユルシュルは小型ランダーに飛びついた。ランダーは器用にユルシュルを胸に抱く。
兵士たちは発砲するが、作業用とはいえ装甲されたランダーには損害を与えられない。
「おお、美女と野獣や。目に焼きつけとき！」
『このランダーが美女に見えるのか？』
ジャイルズが、無駄に兵士を煽るユルシュルに突っ込んだ。
「あほ、美女はあたしに決まっとるやろ！」
ジャイルズはユルシュルをスルーして、ランダーの出力を上げた。
『離脱する。首折るなよ』
「逃げるんかい！　か弱いあたしが、こんなボロボロにされちゃったんだよ？」
ランダーの装甲をたたきながらユルシュルが不平を言う。
『ピンピンしてるだろ』
「心がボロボロなの」
『言ってろ。それにこっちは非武装だっつの』
「せやったら怒りのグーパンくれたらんかい！」
この状況で余裕の発言をするユルシュルに、ジャイルズは半ば呆れ半ば感心しながらもとっとと脱出することに決めた。
ブースト・ダッシュでガレキをまき散らしながら、ランダーはユーフォリアの出口に突っ込んでいく。
エントランスのゲートを突き破ると、そのまま空中に飛び上がった。夜景が光の粒になって流れるように背後へ飛び去る。
『俺は裏方専門だってのに、こんな荒事やらせやがって』
「こんなオイシイとこもらって、何が不満なんかなー。それより、最後っぺかましたかったわー」
『遊んでる時間は無い。アーリア軍も動いてる』
ジャイルズは軍の通信網で、ランダー駐屯地との交信が活発になるのを傍受していた。
「は？　軍まで？」
さすがのユルシュルも虚を突かれたようだ。
『S.S.S. だ。こいつらが出てくると厄介だ。巻き込まれる前に逃げるぞ！』
ランダーは片手でユルシュルを守りながら、高度を上げていく。
「ひー寒い寒い寒い！　高度上げ過ぎ！」
薄いドレス一枚のユルシュルに、この脱出手段はあまりに過酷であった。

■ユーフォリア　ゲート前

弾痕の残るユーフォリアのゲートから出たミカとアーネチカを、白み始めた空が迎えた。ViVi の夜明けだ。
リズはジョゼフに背負われたままぐっすりと眠っている。こうして見るとリズはやはりまだ子供だ。
ジョゼフの顔には深いしわが刻まれていた。元からのものなのか、この夜の内に刻まれたものなのかは分からない。



この先ジョゼフとリズがどうなるのか、G.S.O.の二人にも分からなかった。
一夜にしてユーフォリアを失ったジョゼフの表情からは、ある種の覚悟がうかがえた。どんな事態が待ち受けていようと、ジョゼフは正面から受け止めるだろう。
「長い、一夜だったね」
アーネチカがそっと呟いた。
「うん。みんな無事に出られて良かった」
オペラ社の特殊部隊は撤退し、ブービートラップはG.S.O.の爆弾処理班によって無効化されていた。
ミカがユーフォリアに来てから、丸一日もたっていない。たった一夜の出来事。
駐車場にはG.S.O.が呼んだ救急車両が待機していた。半ば強引に担架に寝かされると、精神の力で耐えていた疲労が一気に押し寄せてくる。
深い眠りに飲み込まれそうになりながら、ミカが考えていたのは、特殊部隊がユーフォリアを吹き飛ばさずに撤退した理由だ。おかげでミカたちは無事にユーフォリアから出ることができた。
ミカの古い友人は、ミカを助けてくれたのだ。

■オペラ社兵員輸送機内

ユーフォリアの屋上から飛び立つ回転翼機が、明けたばかりの空に轟音を振りまいていた。
兵員輸送に設計された機内はがらんとして、乗り込んでいるのはセオとグスタフの二人だけだ。
「ウチの隊長サンが来るっつった途端、あいつらケツまくって逃げだしたな」
グスタフが意地の悪い笑みを浮かべると、セオは相変わらずの無表情でうなずいた。
「軍からの圧力は格好の免罪符になる」
オペラ社の特殊部隊はオーバーキルな戦力を投入したにも関わらず多大な損害を受け、引くに引けない状況に陥っていた。
「最悪の事態は免れたってワケか。例の爆弾まで使おうとしてたんだろ？　ったくアイツらときたらマジで笑えねぇ」
グスタフは吐き捨てるように言った。
S.S.S.の介入がなければ、特殊部隊はすべてを消し去っていただろう。
「オペラの隠蔽体質は、時に手段と目的を逆転させる……」
セオは懐から、ドール・アイを取り出した。手の中でクルクルと回転させる。
「そこに俺たちの付け入るすきができる」
セオの瞳が挑戦的に輝いた。
「この世界を動かしてるつもりの連中の顔も拝めたしな。こいつは使えるぜ～！」
グスタフは闇オークションで出会った連中の顔と肩書きを思いだしていた。
「ああ」
セオの口元がわずかに笑みをみせる。
連中に、どう『踊って』もらうか。さまざまな計画が二人の脳裏から、あふれ出そうとしていた。
「小遣いも入ったし。前祝いといくか！」
グスタフはユーフォリアからせしめてきた飲料コンテナを開封しはじめた。

■数週間後　ユーフォリア跡地

ミカとアーネチカは、時間とともに平穏な生活を取り戻していた。
ユーフォリアの件は設備故障による火災だと報じられた。さすがに不審に思ったメディアも多く、『真実を追う』と題し事件を追うところもあったが、やがて別の刺激的な話題に埋もれ、いつしか人々の記憶から消えていった。
ユーフォリア支配人ガス・ヴァン・ジヴァルディのその後を、ミカは小さな死亡記事で見つけた。
ジムのプールで死亡。死因は急性心不全。事故なのか、殺されたのか、それとも自殺なのかは分からない。
オペラ社の警備部門では大がかりな組織改革と人事異動が行なわれた。オペラ社が秘密裏に保持している特殊部隊に関わるものだと噂されたが、これとユーフォリアの事件が結びつけられることはなかった。

旧世界の様式で作られた壮麗なユーフォリアの建物は解体され、きれいなさら地になっていた。立入禁止の柵に、オペラ系列の建設企業のロゴが入ったプレートが掲げられている。
ジャスパーとアレッサンドロからミカの探偵事務所に連絡があったのは、事件から数週間が経った後のことだった。
ミカとアーネチカは、ユーフォリアの跡地で二人と再会した。
「リズは元気ですか？」
挨拶を終えるとすぐに、ミカは一番聞きたかった事をたずねた。
ジョセフに背負われたリズを見たのが最後だった。その後は会うことはもちろん連絡を取ることもできなかった。
「本当は話す義務はないのだが……。下手に探偵が首を突っ込まれても困るんでな」
言葉とは裏腹に、アレッサンドロはやさしい顔で言った。
「ジョゼフ・ローゼンベリとリスベート・ローゼンベリはゴディヴァが保護している。しばらくは不便だろうがね」
それを聞いてミカは胸をなでおろした。二人は無事なのだ。
「いうなればゴディヴァ陣営への亡命です。オペラもおいそれとは手が出せない」
ジャスパーが補足する。
「そうですか……二人が無事で良かった」
「ViViを……住み慣れたコロニーを離れるのは大変だろうがね」
アレッサンドロは頭上を見上げた。まるでその先にリズたちが暮らしている場所があるかのように。
「親子が一緒にいられるなら、それが一番です」
ミカは微笑んで言った。
「ジョゼフさんは罪に問われるのですか」
アーネチカがたずねた。
「彼はそれを望んでいましたが……。この事件は厄介なもので……」
ジャスパーが言葉を濁すと、アレッサンドロが引き継いだ。
「悔しいが、闇オークション、そして子供部屋での出来事はすべて闇に葬られる、というわけじゃ」
こうなることは予想していたが、ミカはやはり釈然としない。
「そんなことは今回で終わりにしますよ」
ジャスパーが強い口調で言った。
「僕はかならず……人工人間を食い物にする連中を法廷へ送ってやる」
ジャスパーの力強い眼差しが、ミカには頼もしかった。

■ミカ・ミクリ探偵事務所

ミカとアーネチカが習慣にしている昼下がりのティータイム。彼女は初めて来たときと同じように、ずかずかと事務所に入り込んできた。
「私の分もお願いね」
ティー・ポットを持ったアーネチカに遠慮無く言ってソファに深々と身を沈める。
「二人とも何ぼうっとしてんの？　もっと喜べばいいでしょ。せっかく私が来てあげたんだから」
ミカは噴き出した。
「変わってないね、リズ……いや、ちょっとだけ背が伸びたかな」
「そ、そうかな？」
少しだけ照れた顔で、リズは自分の頭に手をやる。
「会いたかったわ、リズ」
リズの前にカップを用意しながらアーネチカが言った。
「私もよ。それに頼みたいこともあるし」
「頼みたいこと？」
その言葉に、アーネチカは不穏な気配を感じた。
「私を雇わない？」
「え？」
意外な申し出にミカはのけぞった。
「探偵助手はカワイイ女の子の方がいいでしょ？」
「おあいにくさま、間に合ってます」
ガチャン、と音をたててアーネチカがティー・ポットを置く。そのままじっとミカを見る。
「間に合ってるでしょ？」
アーネチカに言われて、ミカは笑いを噛み殺しながらうなずいた。
「うん、助手は募集してないんだよ」
アーネチカに何かとつっかかるリズの姿が、以前と変わらなくて、それがミカにはうれしい。
「そう？　残念だなあ」
リズは口をとがらせる。
アーネチカはリズのペースに取り込まれまいと、大きく息を吸った。
「それより、一人でここまで来て大丈夫だった？　今はゴディヴァに保護されてるって聞いたけど……」
「大丈夫じゃないから真っ先にここに来たの。頼みたいことがあるってのは本当よ」
リズの見せた真剣な表情に、アーネチカは息を飲んだ。
「えっとね、二人にボディガードをお願いしようと思って」
いたずらっぽく笑うリズ。拍子抜けしたアーネチカは頭をかかえた。完全にリズのペースだ。
「そういうことなら、喜んで引き受けるよ」
ミカの答えを聞いて、リズはソファから飛び上がった。
「やったぁ、それじゃ今日一日、街遊びに付き合ってもらうから！　商業コロニーはやっぱりViViが一番よね」
「まったく、しょうがないわねぇ……ま、これも、デートだと思えばいいかな……？」
アーネチカが楽しげに微笑む。
「あくまで仕事だからね！」
リズの遠慮の無い切り返しに、ミカは声を出して笑った。

（おしまい）

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第25回

ファミ通コミッククリアの軒下を借りて、8月11日にファミ通クリアコミックスとして「えすえぬ家の人々」1巻が発売に！　ほのぼのディープな内容に、あなたもとりこ!?

『えすえぬ家の人々』1巻発売（ついにここまできた！）

弊編集部刊行物の告知が続きます。弊誌連載4コマ漫画「えすえぬ家の人々」の単行本が間も無く発売になります。

発売日は8月11日。アルカディアから発売される初めてのコミックということで、我々としても期待半分、不安半分といったところ。ぜひ、皆さんにも手に取っていただきたい！

弊誌読者諸兄には説明不要かと思いますが、「えすえぬ家の人々」はマイクロマガジン社さんから刊行されている「P.S.すりーさん」の兄弟作品的な内容で、アーケードゲーム機を擬人化した登場人物がドタバタの掛け合いをするギャグ4コマ漫画です。

一方の「P.S.すりーさん」は家庭用ゲーム機を擬人化した人物が登場する作品。

「えすえぬ家の人々」を立ち上げるに当たり、筆者IKa氏の代表作品「P.S.すりーさん」を資料に社内でプレゼンをした際、出席者から、やや緊張した表情が読み取れました。「P.S.すりーさん」は、弊社が擁する家庭用ゲームをフォローする各種媒体ではなかなかできない、悲喜こもごもの家庭用ゲーム機の歴史、エピソードを、登場人物を通して、あっけらかんと表現しているからです。

弊社の媒体は、こうした表現に対して非常にセンシティブといえます。

しかしながら、アーケードゲームという治外法権的なフィールドを題材にした作品であること、そして、ある後ろ盾を得たことで企画がGO！　となりました。

その後ろ盾とは？

「えすえぬ家の人々」は、そのタイトル通り、SNKプレイモア社のMVSへのオマージュとなっています。

直接的な表現は避けている（直撃という話もありますが）ものの、やはり仁義は通すべきであろうと企画主旨説明をSNKプレイモア社にし、審判を仰いだところ、二つ返事でOKをいただけたのです！

ねおぢおさんこと、えむぶいえす子さんの活躍は、SNKプレイモアさんに暖かく見守られているわけです。SNKプレイモアファンは、このことを誇りに思っていいかと思います！

私自身も一読者として、毎号楽しみにしていたそんな「えすえぬ家の人々」が、いよいよ単行本化を果たすということで、万感が去来します。

ギャグ4コマ漫画の形でアーケードゲーマーの原風景を反すうするIKa氏の作風。アーケードゲームを題材とした希少な漫画作品。ぜひチェックしてみてください。

なお、コミックとらのあな、アニメイトなど、一部専門店の店頭では有名絵師による描き下ろしイラストが使われたトレーディングカードが入手できますので、お店を選べる方は、各社店頭での予約を確認してみてください。

詳しくは74Pの「えすえぬ家の人々」をご覧ください。

杉田 哲朗
本誌編集長。古参ゲーマーのなれの果て。SNK、ネオジオ直撃世代なので、「えすえぬ家の人々」に登場するネタは、あらかたリアルタイムで経験。ニッチなネタにニヤリとしつつも、これ、読者さんは付いてこれているのかな？　と不安になることも。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●コラムでも書きましたが、8月11日に、ファミ通クリアコミックスから弊誌連載の4コマ漫画「えすえぬ家の人々」1巻が発売になります。IKa氏のアーケードゲームへの愛と知識が溢れる一冊となっておりますので、ぜひお近くの書店ないしはAmazonはじめとする通販サイトでお買い求めください。（杉田）

●アニゲラ!ディドゥーーン!! を一年以上前から聴いてる者として付録のアジルスに大興奮! こればっかりは数年ぶりに『LoV』再開かなと思っています。以前は戦闘が壊滅的に下手だったため挫折したんで、今回は豪傑デッキやろうと思ってますがダメですか? 「いいんじゃよ（CV:アジルス）」（ムラズミ）

●31ページにわたる『Re:2』特集&付録使い魔カード[アジルス]はどうでしたか? ご協力いただいた関係各所の皆さま、本当にありがとうございました! 感想待ってマス。そしてfanfes2でのALLSTAR TOURNAMENTが9/30発売号の付録映像化決定! お楽しみに!!（DBACEXは外伝機が気持ちいい霜田）

●このところだいぶ暑くなってきました。『機動戦士ガンダムエクストリームバーサス』も全国大会の開催が決定して熱くなってる方もいるかと思います。今後さらに新機体の参入でよりいっそう盛り上がるでしょう! あと自分は歌上手じゃありませんからね（笑）。（理奈じゃないオガタ）

●今月はヒデー風邪をﾊﾞｲﾀﾞｰﾏﾝからもらってしまい、学園がバイオハザードな状況に。おかげで会社を休むハメになるし外出はできないしと、かなり精神的・肉体的に追い込まれた。健康の大切さを改めて分からされたので、皆さんも病気には気を付けてください。かおすこかおすこ。（病弱itakyo）

●カードゲームの大型バージョンアップが相次ぎ、楽しみでしょうがないところ。この号が出るころには自分は100%お金の使い過ぎでひぃひぃ言ってることでしょう。といっても、ゲーム控えるつもりは微塵もありませんが（笑）。欲しいカードが有り過ぎて本当に困る。（age）

●まさかの特別企画、うしじまいい肉さんの袋とじはいかがだったでしょうか! これからもどんどん登場いただく予定なので、お好きなコスプレなどありましたらぜひご連絡を! そして「えすえぬ家の人々」一巻は8月11日発売ですぞ! さらにおめでとう、なでしこジャパン。澤すげえええ!!（松D）

●『戦国大戦』しかやってません（笑）。新カードが手に入らず悶える日々になっているのは間違い無いのです。なお、ゲーセンの皆様にお知らせがございます。私の帰りのデッキケースにはまだ若干の余裕があります……。といえば新カードのお土産が入るかも……。1・2・3、ちゃら～～～ん!!（スズキド）

●ゲーム関連のustream、ニコ生放送を追いかける週末が続く。対戦動画がライブで観られるすごい時代になったものだ。我らも7月9日に「あるかでぃあプレゼンツ格ゲーust#3」を放送。綾野APの飛び入りゲストもアリ（!）の『スパⅣ AE』対戦会番組をお届けしました（録画は近日アップ予定）。次回も請うご期待!（ヤエ）

●まーりゃんさんがついに降臨! おれの『アクアパッツァ』始まったー! 毎日ゲームセンターに通いたいけど、いろんなものの締め切りが! そして、来月はコミケ。毎回のごとく、全力で戦わなければ。1、2日目は企業、3日目は同人。一つでも目当てのもの買い逃したら宇宙終わり!（よるよる）

●この本が発売するころには、新バージョンが稼働している『戦国大戦』&『LoVRe:2』でカードゲーム三昧! と言いたいところですが、『AQUAPAZZA』ムック作業の佳境でボロボロと予想。攻略情報はもちろん、イラストや企画も満載なのでお楽しみに!（シンドウ）

●『ボーダーブレイク エアバースト』がVer2.5になって一カ月がたちました。新マップの極洋基地ベルスクは、エレベーターや自動扉などのギミックがあって、面白い駆け引きができますな! エレベーター使用中の敵に爆発武器を投げ入れるのが実にそう快!（爆弾魔のOYZ）

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗
■副編集長 霜田 和人
■デスク 伊丹 恭
■編集スタッフ 松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力（五十音順） age／伊勢猫／うしじまいい肉／ウメハラ／OYZ／尾崎貴也／げっつ☆先生／ケンちゃん／3ch／C・LAN（トリスター）／酒缶／スズキド／田渕健康（トリスター）／ちくわ／鉄拳番長／とき／永川成基／ハナダ／ハメコ。／原常樹／藤野俊昭／古水／水瀬凛／モリカワ／よるよる／yk
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン 久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順） Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順） 天野シロ／IKa／いちみやひろし／哉井涼／げっつ☆先生／曽我部修司／藤丸あお／幸宮チノ／春人／八木ゆかり／ワンカップP
■業務部 樽本義之／中井 優一
■営業部 高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田慶紀／梅田 拓実
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一
■セールスプランニング部 酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか 須藤 史紀／泉 和子／時田 寛子／山内ユリコ／安部 悠子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

全コマンド小冊子が付録! 人気シリーズ最新作の攻略がスタート!

鉄拳タッグトーナメント2

新バージョン徹底攻略!!

LORD of VERMILION Re:2

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

戦国大戦～1570 魔王上洛す～、AQUAPAZZA
BEAT MAXIMUM、闘劇2011最新情報 ほか

NEXT NUMBER 2011年10月号は

2011年8月30日（火）発売予定 定価1,150円（税込）

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア9月号［No.136］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.136
第12巻 第9号 通巻第136号 平成22年7月30日発行・発売（毎月1回30日発行）雑誌11447-09
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

11月号/8月16日（火）必着
12月号/9月16日（金）必着
1月号/10月17日（月）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.136

アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　〕

Q5. 今月の特別付録使い魔カード[アジルス]はどうでしたか?

A5. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　〕

Q6. 今月の「うしじまいい肉袋とじ」はどうでしたか?

A6. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　〕

Q7. 今後もこういった袋とじや付録を希望しますか?

A7. □Yes　□No

Q8. A7で「Yes」と答えた方、具体的にどのようなものがいいですか?

A8. 〔　　〕

Q9. A7で「No」と答えた方、その理由を教えてください。

A9. 〔　　〕

Q10. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A10. 〔　　〕ページ　〔　　〕さんの投稿

自由欄〔　　〕都 道 府 県　P.N〔　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8790

483

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部
アルカディア No.136 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は003ページ参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A11. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □3DS □ニンテンドーDS（Lite、i、LL含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか〔　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q14. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A14. □YES □NO
最近購入したタイトル〔　〕

アルカディ屋

ebten エビテン **ゲーム系グッズ通販専門店！**

今月の読者割引番号コード **977086**

有効期限：2011年8月30日10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。
※読者割引番号コードは毎号変更されますので、数字など変更忘れのないようにお願いします。



■ブロードソード

●アンブレラ ブロード ソード
商品コード：073003 読者割引対象 -200円
販売価格：**4,147円**［税込］

●アンブレラ サーブル
商品コード：073004
読者割引対象 -200円
販売価格：**4,147円**［税込］

■サーブル

武士か、騎士か、

大好評の侍傘に西洋版が登場！ キミはどれを選ぶ!?

好きなほうを選べ！



■ミニ 折りたたみ

●サムライ アンブレラ ミニ 折りたたみバージョン
商品コード：073005
読者割引対象 -200円
販売価格：**3,150円**［税込］

●サムライアンブレラ
商品コード：073006
読者割引対象 -200円
販売価格：**4,147円**［税込］

■サムライ

まだ、間に合う！





付録はPR【怒】ジャンヌ！

●ロード オブ ヴァーミリオンRe:2 オフィシャルカードアルバム
商品コード：073001 読者割引対象 -200円
販売価格：**3,675円**［税込］
■セット内容：描き下ろし降魔インデックス1枚
＋9ポケットリフィール10枚＋PR使い魔カード【怒】ジャンヌ1枚

『LORD of VERMILION Re:2』の稼働を目前に、『Re:2』から使用可能なPR［【怒】ジャンヌ］が付録のオフィシャルカードアルバムと、種族別のインデックス＆リフィールが登場！ アルバム本体と全種族分のリフィールをまとめて大人買いして大丈夫だ、問題ない。あ、そうそう、魔種のリフィルだけ余分に注文している人が多いのはヒミツだぞ。



リフィールは種族別に用意されている。



迷うな、全部が正解だ。

●ロード オブ ヴァーミリオンRe:2 オフィシャルカードアルバムインデックス
商品コード：073002
販売価格：**各1,050円**［税込］
■種類（5種）：人獣／神族／魔種／海種／不死



月刊アルカディア ARCADIA No.136
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-09

4910114470919
01095